

RED FACTION GUERRILLA SOULCALIBUR IV GTA IV SBK 08
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
STA OFICIAL DE XBOX
,95€ Nº17 ABRIL 2008
ALONE IN THE DARK
¿AÚN NO TIENES MIEDO?
GRATIS DVD CON 10 DEMOS SMACKDOWN VS RAW 2008, GEON, KINGDOM OF FIRE...
ALIENS COLONIAL MARINES
PESADILLA EN EL ESPACIO
GEARS OF WAR 2
MARCUS REGRESA AL INFIERNO
8 423793 600066
00017


18+
www.pegi.info


XBOX 360 LIVE



Niko Bellic

grand theft auto IV™

29 Abril 2008

www.grandtheftautoiv-eljuego.com





El factor psicológico



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Bien, Microsoft, bien. Si tanto hemos criticado, desde la Revista Oficial Xbox 360, la situación de la consola en España y alertado de un futuro en el que la firma de Gates debía tomar cartas en el asunto, ahora hay que darles una palmadita en la espalda. Y es que ha ocurrido en las últimas semanas algo que viene a ser como ese gol en el último minuto de la primera parte o en el primero de la segunda. No es otra cosa que el factor psicológico: una rebaja de 80 euros en cada uno de los packs de Xbox 360. ¿Esto qué supone? Pues ni más ni menos que cualquier hijo de vecino se puede hacer con la 360 por menos de 200 euros. Poco más de lo que cuesta una portátil.
Dicho esto, la primera pregunta que viene a la cabeza es: ¿Servirá para competir de tú a tú con Wii y PS3?
Bueno. A priori, podemos afirmar que una rebaja de este calibre es suficiente como para hacer mucho más atractiva una máquina que ya de por sí lo es. Y esto, unido al apoteósico anuncio de Gears of War 2 (no pudimos incluirlo en nuestro anterior número, ya que se comunicó una vez cerrada la publicación) debería ser la llama que encienda, de una vez por todas, la mecha de una remontada de Xbox 360.

Y sobre la revista que tenéis en vuestras manos, y siguiendo con la evolución que os habíamos prometido para 2008, este mes tenemos otro anuncio que daros: Nacho Ortiz, jefe de redacción de ***Meristation.com*** (web referencia de videojuegos de España) ¡ficha por la Revista Oficial Xbox 360!
De este modo se une a ***Blade 94.6 FM***, el gran programa de Radio Sabadell especializado en videojuegos (gracias Rubén, Tomás, José y Gemma), y a ***Akihabara Blues*** (un abrazo a Kristian, Casidios y Roswell) en nuestro particular sanedrín de expertos de videojuegos. Asimismo, queremos agradecer a todos los que nos escribís para participar en los retos del Equipo ROX 360. La cosa no queda aquí. El próximo mes, más.

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Juan Manuel Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Directora General: AURORA CATÁ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, José María Rodríguez, Juan García 'Xcast' y Jorge Núñez 'Clapillo'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo (portada) - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablos@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zabala
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas (icartas@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 87
Coordinación: Mª Trinidad Martín-Balaguer Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Vicente Pedrueza. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Número 17 Abril 2008
www.xbox.com



Contenidos



REGRESA A LA CIUDAD DEL PECADO EN UNA EXPLOSIVA AVENTURA, Y ACABA CON LA AMENAZA TERRORISTA DE UNA VEZ POR TODAS...





Info

Publica Atari
Desarrolla Eden Games
Jugadores 1
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- No puedo esperar
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Alone in the dark



Nueva York (USA)

Central Park encierra un secreto muy chungo

Central Park es un idílico parque en medio de Manhattan, un lugar para el esparcimiento, el reposo y la tranquilidad, un oasis de paz en medio del estrés de la Gran Manzana. Pero de noche, en medio de la ciudad que nunca duerme, se convierte en un gigantesco rectángulo oscuro y tenebroso. ¿Te atreverías a entrar a dar una vuelta por el parque en medio de la noche? Atrévete e intenta descubrir el secreto oculto bajo las hojas de los árboles.

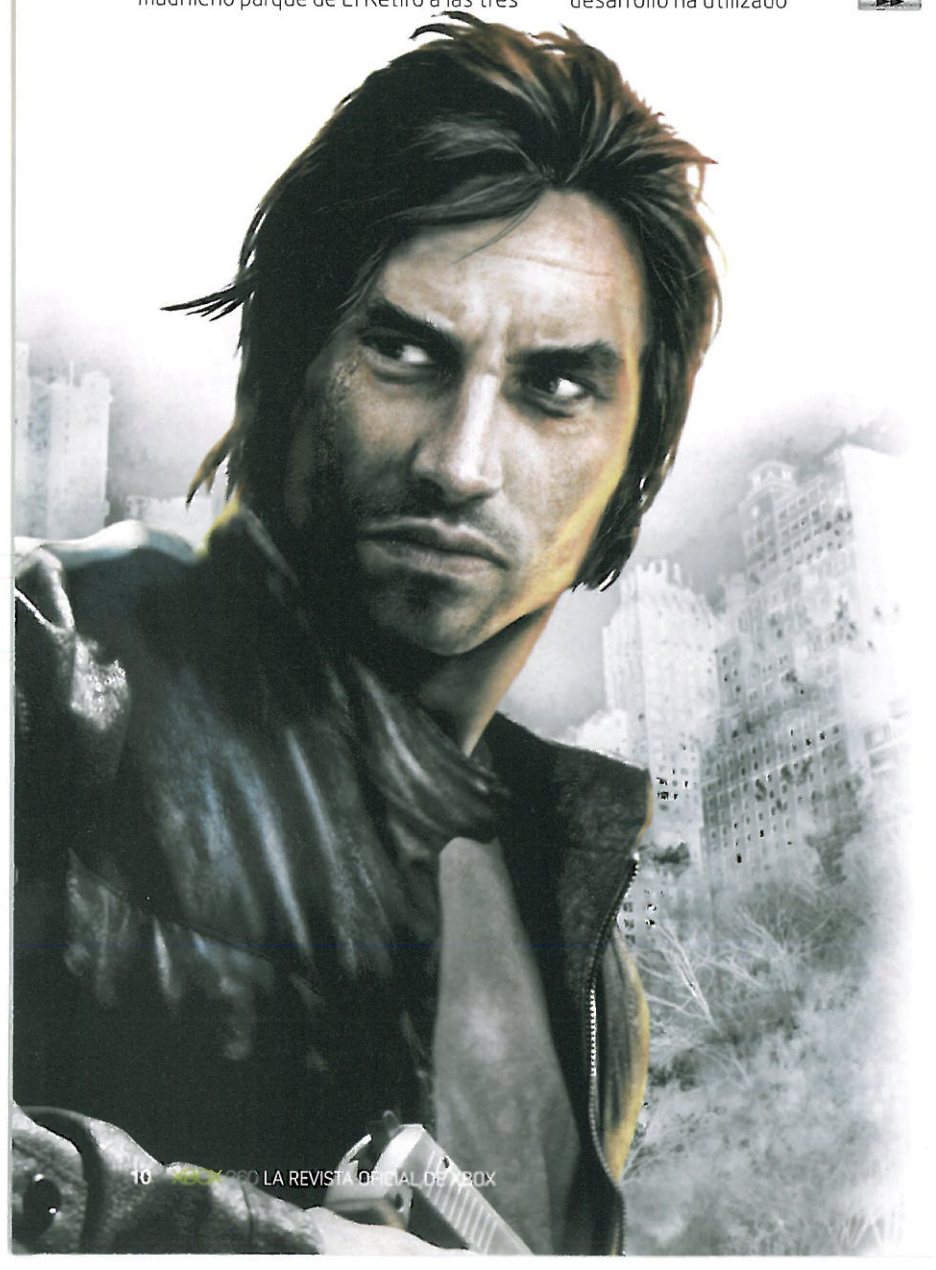
Por la noche, el famosísimo y enorme Central Park da mucho miedo, tenemos que reconocerlo, y es que pudimos comprobarlo en nuestras propias carnes hace un par de semanas. Atari nos llevó a Nueva York, nos dio una linterna y nos hizo perdernos en el famoso parque después de caer el sol. Todo, para comprobar la fuente de inspiración que los chicos de Eden Games han utilizado para crear *Alone in the Dark*, el juego que supone el estreno de la franquicia en la nueva generación. Para los que sólo os suene la saga por la horrible adaptación cinematográfica de Uwe Bold, os contaremos que *Alone in the Dark* apareció allá por el año 1992, está considerado como uno de los mejores videojuegos de la historia (estamos de acuerdo) y fue el germen de un género que luego nos ha dado todos esos Resident Evil, Silent Hill y compañía. Ese mixto de acción, exploración, puzzles, oscuridad, sustos y superviviencia que tan buenos momentos nos hace pasar. En un hotel próximo a Central Park y, una vez repuestos de las taquicardias nocturnas, tuvimos ocasión de volver al parque, ahora de forma virtual, probando el juego que tantas expectativas ha generado. Desde el año 2004 llevan los franceses de Eden Games dando vueltas a este proyecto que, por lo que hemos visto, tiene pinta de ser uno de los juegos más apetitosos del año.

¿Realidad o ficción?

David Nadal, productor del juego, nos contó cómo comenzó todo, hace ya más de cuatro años: "Habíamos terminado el desarrollo de *Kya Dark Lineage* y nos planteamos nuestro próximo proyecto. Yo era un fanático del primer *Alone in the Dark*, el juego del 92, que me marcó como muy pocos videojuegos lo han hecho.

Eden Games ha querido innovar, como ya lo hiciera el título original de 1992

Preguntamos, descubrimos que la franquicia estaba libre y nos lanzamos a la aventura". Los chicos de Eden Games se marcaron como reto crear una secuela a la altura del juego original (ya que los tres títulos que llegaron después no fueron para tirar cohetes), pero lo único que tomaron de la franquicia fue a su protagonista, al detective de fenómenos paranormales Edward Carnby. A la hora de elegir el escenario y la ambientación del título, enseguida pensaron en Central Park. "Hicimos un viaje a Nueva York y visitamos el parque por la noche. Es sobrecogedor y está rodeado de misterio. Enseguida nos dimos cuenta de que ya teníamos localización", nos cuenta Nadal. Y es que, además de lo tenebroso y peligroso que parece por la noche (tan peligroso como entrar en el madrileño parque de El Retiro a las tres de la mañana), Central Park está plagado de misterios y leyendas. En sus 150 años de historia ha acumulado cientos de secretos y misterios que aún están por resolver: extrañas desapariciones, horribles criaturas que aparecen entre los árboles, una misteriosa red de túneles bajo su suelo o una poderosa organización en la sombra que protege el parque de cualquier agresión con fines desconocidos. Todos estos mitos y teorías conspirativas son muy populares en Nueva York y han servido de base para escribir el guión del juego, un guión cuyos diálogos han sido supervisados por Lorenzo Carcaterra, el famoso escritor y guionista neoyorquino autor de 'Sleepers'. Y para recrear de forma exacta el oscuro y tenebroso parque, el equipo de desarrollo ha utilizado



LAS SIETE DIFERENCIAS

Cómo digitalizar un parque enorme...

El trabajo de los diseñadores de Eden Games ha sido excepcional, ya que han conseguido crear, prácticamente al milímetro, cada rincón del parque, manteniendo sus proporciones, distancias y aspecto. Aquellos que conozcan el parque se darán cuenta de que los bancos, las vallas, las farolas, papeleras, estatuas y caminos están calcados y se encuentran exactamente donde deben estar. Pero, sin duda, los ejemplos más representativos son los famosos edificios de Central Park. Aquí van cuatro pares de fotos comparativas del Museo de Arte Metropolitano de NY (1), el Castillo de Belvedere (2), el centro de visitantes conocido como The Dairy (3) y el histórico fuerte de piedra llamado Blockhouse (4). Dentro de todos los edificios del parque nuestro personaje vivirá algunos de los episodios más impactantes.



BURNOUT Paradise

Crea equipos para dominar Paradise City. Consigue las llaves de los coches más exclusivos, pulveriza los mejores tiempos y controla cada centímetro de esta gran ciudad.

ÚNETE Y CONQUISTA

"Tienes que probarlo, es increíble lo que puedes hacer en las calles de Paradise City" GOLD AWARD PlayStation

*Demo disponible **

BEST OF E3 — E3'07 EDITORS' CHOICE WINNER — ENHANCED WITH PLAYSTATION Eye — Criterion GAMES — EA

www.burnout.es














Una réplica exacta de Central Park para recorrer, investigar y pasar miedo

cientos de fotos de satélite e instantáneas de cada rincón, de cada puente, de cada árbol. El resultado es una copia casi exacta del parque, con sus 11,2 km² para explorar y pasar miedito. Además, el juego también transcurre en los alrededores del parque y sus calles adyacentes.

Como en la tele

Una idea genial que ha tenido el equipo de desarrollo ha sido estructurar el juego como si se tratase de una serie de éxito para televisión. Al más puro estilo '24', 'Perdidos' o 'Héroes', el juego se presenta al jugador como si se tratara de la primera temporada de 'Alone in the Dark' en DVD. Cada capítulo comienza con el vídeo de apertura de 'la serie', acaba con una secuencia increíble, que da un vuelco a la trama y que te engancha para el siguiente capítulo, y termina con los títulos de crédito. Además, al comenzar a jugar un nuevo capítulo veremos un resumen del capítulo anterior con la típica frase: 'Anteriormente en Alone in the Dark...' El menú principal, como si se tratase del menú de un DVD, nos deja acceder a los capítulos. Cada uno de ellos da acceso a un nivel jugable y, si queremos, podremos acceder directamente al capítulo final. Ante esta posibilidad, David Nadal afirmaba que, aunque sea una ayuda para acabar el título por si alguien se atasca, nadie querrá ver el final antes de tiempo: "¿Acaso cuando compras un DVD buscas el final, y cuando compras un libro lo primero que haces es leer la última página?"

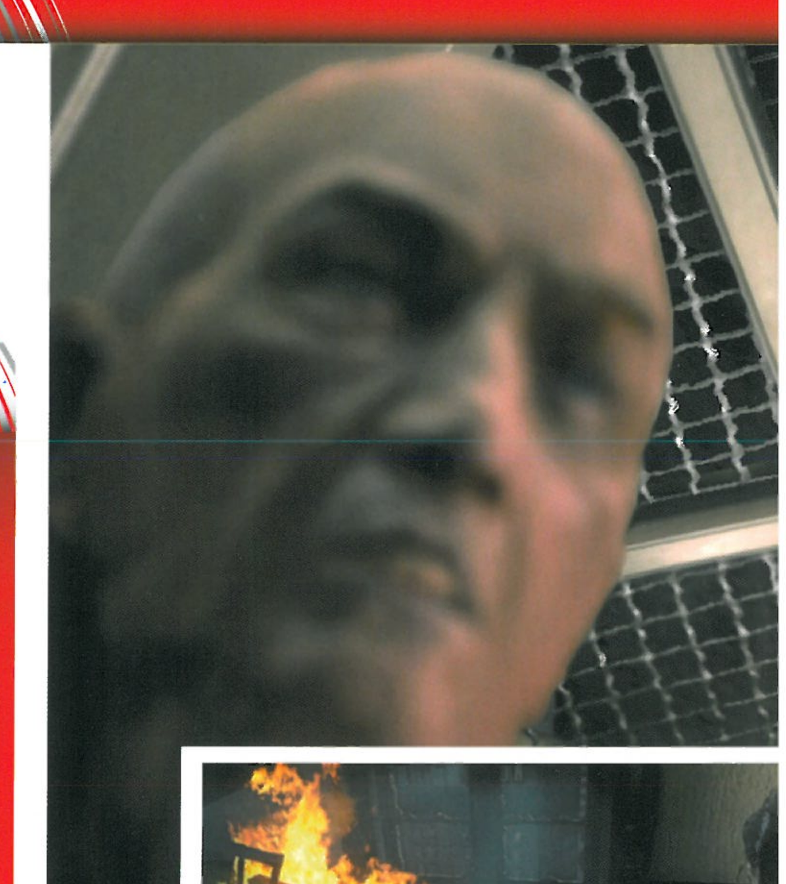
Al comienzo del juego, en el primero de estos impactantes capítulos de televisión, ya estamos en la piel de Edward Carnby y nos despertamos aturdidos en una camilla y rodeados de una gente muy rara que está decidida a eliminarnos. De repente, y sin que nos enteremos prácticamente de nada, se precipita el Apocalípsis sobre la ciudad de Nueva York. Una extraña mancha oscura que agrieta el suelo bajo nuestros pies, y que parece tener vida propia, reduce a escombros el

11,2 KM²

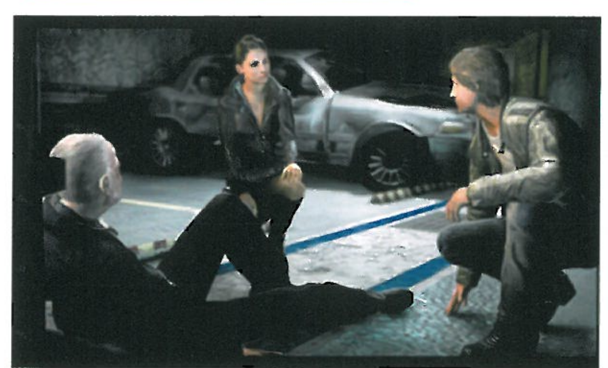
Me canso de pensarlo...

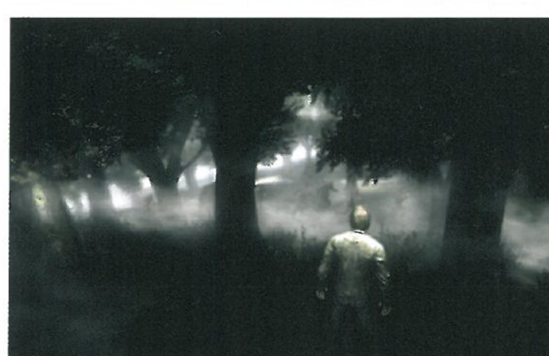
Central Park es un rectángulo perfecto, con un perímetro de 9,6 km, que se extiende desde Central Park West a la 5ª Avenida, y de la calle 59, a la 110. En el juego podemos encontrar una réplica exacta del parque y tendremos que movernos a través de todos sus caminos y recovecos. Esto nos puede llevar unas cuantas horas, pero afortunadamente habrá coches abandonados por ahí, que podremos utilizar para movernos de un sitio a otro. El sistema de conducción resulta genial, y las vistas, muy realistas. Se nota que la gente de Eden Games tiene en su catálogo algunos títulos de coches.

















edificio donde nos encontramos y el resto de la ciudad. El caos se apodera de todo y, a duras penas, logramos sobrevivir, tanto al colapso del edificio como a la aparición de oscuras criaturas y humanos poseídos por no se sabe qué. Tras salvar la vida y huir de la ciudad en llamas, acabamos encontrando refugio en Central Park, el único lugar a salvo del desastre y que, según parece, encierra el secreto de los terribles sucesos que acabamos de vivir en primera persona. Es evidente que lo que nos espera a partir de aquí no será un idílico paseo bajo las hojas de los árboles.

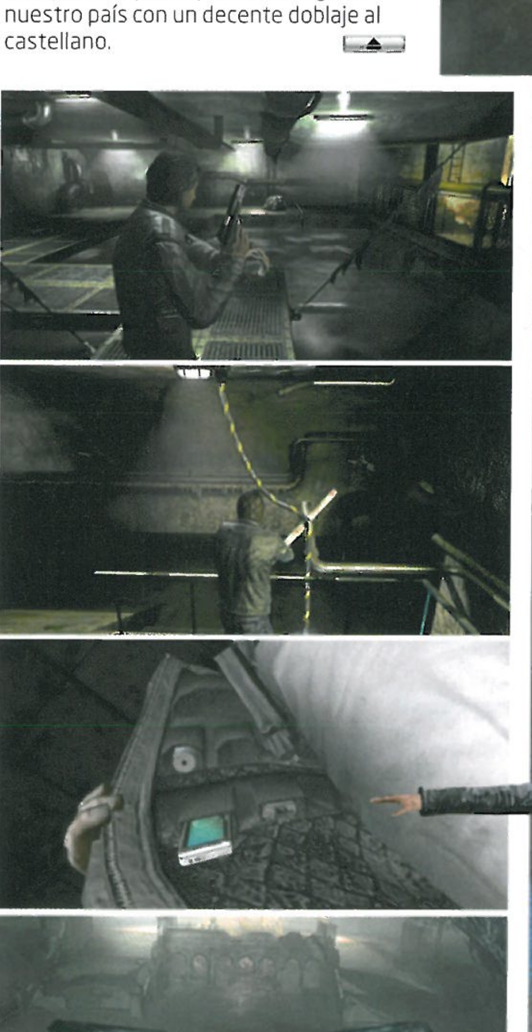
Los niveles que pudimos experimentar contaban con un aspecto excepcional, un nivel gráfico de lujo y una ambientación impresionante. El título coloca a Carnby en una perspectiva en tercera persona, la más clásica y

útil en los momentos de exploración, los más abundantes. El juego, como en el título original, está cargado de puzzles y necesidades de exploración y recogida de objetos para poder avanzar. Aquí destaca la interactividad de todo cuanto nos rodea, ya que Carnby puede coger todo lo que se encuentra a su alrededor (todo con lo que puede cargar una persona adulta normal) y utilizarlo como arma para abrir puertas, etc. Que te encuentras una puerta cerrada, pues puedes agarrar un extintor y derribarla a golpes. Que un cable pelado amenaza con dejarnos fritos, pues puedes agarrar una silla y apartarlo a un lado desde lejos. La idea es resolver puzzles y situaciones de la forma más lógica en que lo hariamos en la vida real. Siempre funciona. Además, el juego permite combinar cientos de objetos para obtener otros. Por ejemplo, un trapo, una botella de whisky y unas cerillas darán como resultado un cocktail Molotov.

Otro toque de realismo en este aspecto es el inventario, el más lógico que hemos visto en un videojuego. Cuando pulsamos la tecla de inventario, Carnby mira hacia abajo y abre su abrigo, donde guarda todos los objetos que puede cargar en diferentes bolsillos. Sólo se pueden cargar objetos pequeños y en un número limitado. Siempre hay que asegurarse de llevar suficientes baterías para la linterna, el objeto más imprescindible del juego, mucho más que cualquier arma. Además de la exploración y la resolución de puzzles, por supuesto, hay un gran componente de acción. Aquí podemos utilizar la visión en tercera persona o adoptar una visión subjetiva, especialmente útil cuando tengamos un arma de fuego y munición para usarla. Cuando nos quedemos sin balas (casi siempre) habrá que usar la imaginación: agarrar una silla, acercarla al fuego y utilizarla para espantar enemigos suele resultar útil, aunque lanzar una botella inflamable sobre los monstruos y utilizar una bala para hacerla explotar, además de efectivo, resulta más espectacular.

El juego cuenta con una ambientación de quitarse el sombrero, un guión digno de Hollywood y una banda sonora para mearse encima. Un juego de terror excepcional que, esperemos, llegue a nuestro país con un decente doblaje al castellano.

Todos los objetos del escenario son interactivos y pueden combinarse entre ellos





Participa en el concurso de Xbox Live más espectacular

¡OS PRESENTAMOS A LOS DOS NUEVOS MIEMBROS DEL EQUIPO OFICIAL!



NOMBRE: Antonio Navarro Angel
CIUDAD: Alicante
GAMERTAG: PAYAPAS



NOMBRE: Paco Amado Sosa
CIUDAD: Ceuta
GAMERTAG: legia

GANADORES DEL RETO CALL OF DUTY 4

RECUERDA QUE PUEDES SER UNO DE NOSOTROS

¿CÓMO PARTICIPAR?

1 PARA COMENZAR

Entra en la web **www.revistaoficialxbox.com** y date de alta en el ranking general del Equipo Revista Oficial Xbox 360. Los cinco primeros puestos del ranking darán el pase directo al Equipo Revista Oficial Xbox 360.

2 PRIMERA FASE

Además, cada mes se anunciará un reto diferente, que aparecerá en la sección **EL RETO DEL MES.**

3 SEGUNDA FASE

Los primeros que envíen, cada mes, un mail a la dirección **equiporox360@gmail.com,** según las reglas establecidas por OXM Xcast, entrarán en el reto del mes. Los dos mejores de cada mes formarán parte del Equipo.

4 EL EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

En el nº 19 se publicará el último reto, y en el 20 saldrán publicados, con su foto, los miembros del **Equipo ROX 360**. Los 10 que hayan salido de los 5 RETOS DEL MES y los 5 clasificados a través del ránking .

¡AVALANCHA DE PREMIOS!

Y esto es sólo el principio... Chavales

Burger King y **Microsoft** regalarán a los miembros del 'Equipo Revista Oficial Xbox 360' una suscripción 'Xbox Live Gold 12 meses', un 'Adaptador Wi-Fi Xbox 360' y un 'Messenger Kit 360'. Por su parte, **O´Neill** obsequiará a los ganadores con una Shoulderbag unisex gris. Todos ellos recibirán una suscripción anual a 'Xbox 360. La Revista Oficial Xbox', además de packs de juegos.



COLABORA



Y recuerda:

¡FORMAR PARTE DE NUESTRO EQUIPO OFICIAL TE HARÁ GANAR MUCHOS REGALOS!

¡PARTICIPA EN LA COMPETICIÓN Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE UN MONTÓN DE REGALOS CADA MES!

O'NEILL NEWS

CHAQUETA Y GPS

O'Neill Europe anuncia el lanzamiento de "The Navjacket", una chaqueta y un navegador en uno.



The Navjacket" es una chaqueta de alta calidad Gore-Tex para montaña, que permite navegar a través de la montaña sin problemas, gracias a la pantalla integrada en su manga y las instrucciones de audio que facilita unos cascos en su capucha. La chaqueta estará disponible para la temporada Invierno 08/09.

EL RETO DEL MES

AHORA SÍ: VAMOS CON HALO 3

Estábamos guardándonos este título para las apacibles tardes de primavera. *Halo 3* llega al reto de la ROX. ¿Estás preparado?

Este mes toca *Halo 3*. Las partidas oficiales tienen dos fechas: la primera será el 9 de abril, a partir de las 21:00 horas, y la segunda, el 13 de abril, a partir de las 16:00 horas. Para apuntaros, enviad un mail con vuestro gamertag a *equiporox360@gmail.com* y aclarad el día que preferís jugar. Las normas del reto son las habituales en un modo 'Asesino': escenarios aleatorios y 15 jugadores más *OXM Xcast* (que será un mero espectador) en cada tanda. Ya sabéis: el primero que consiga 25 muertes, gana. El ganador de cada torneo (del día 9 y del 13) tiene un sitio en el Equipo ROX.



1 DOS TORNEOS

Este mes hemos puesto dos fechas para jugar, fin de semana y entre semana, para que no tengas excusas...

2 EL MEJOR DEL DÍA

Tanto si participas el día 9 o el día 13 de marzo, puedes ganar un puesto en el Equipo ROX. Sólo tienes que ser el mejor.

EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

Los mejores

POS.	NOMBRE	PUNTOS
1	BimBam Kruger	34490
2	HECTOREISON	25977
3	KEITARO ESP	17116
4	pedrocg	14200
5	Albertikuu	13906
6	mancar18	13445
7	jomper	12280
8	Brutiko	11485
9	XM SirBruce ES	11471
10	Xxjack 360xX	10555

EL RÁNKING MENSUAL

¡Ya puedes consultar tu posición en nuestro ránking de jugadores!

Ya sabes, visita www.revistaoficialxbox.com y regístrate con tu mail y tu gamertag. Te llegará un mail a tu buzón de correo para que confirmes que quieres formar parte de la competición. Una vez confirmes tu participación, ya podrás conocer cada día tu posición en el ránking.

***A tener en cuenta:** (*Ranking a día: 18/08/2008*) *Consulta las bases legales y las normas de la competición 'Equipo Revista Oficial Xbox 360' en la web oficial del concurso: www.revistaoficialxbox.com*

DESCARGAS
EL COCHE DE LA FIESTA EN FORZA

Si echais la vista atrás al número 14 veréis como en nuestra fiesta hubo un invitado de honor, el Peugeot 207Super 2000. Ahora le podeis tener vosotros como invitados en vuestra Xbox 360, junto a otros 14 coches más, con el último pack de vehículos de Forza 2. Sólo por 400 MP.







Nacho Ortiz,
Jefe de Redacción de
Meristation.com

¡XBOX 360 A 199,99 €!

Era un secreto a voces, casi una necesidad para seguir en la cresta de la ola, y por fin Microsoft ha anunciado la bajada de precio definitiva para Xbox 360. Desde mediados de Marzo se pueden encontrar los tres modelos de nuestra adorada por 80€ menos de lo habitual. Este cambio deja al modelo más básico, Xbox 360 Arcade , justo por debajo de los 200€.. Desde ya la consola de Microsoft es más barata que un iPod clásico y te puedes comprar dos 360 y pico por el mismo dinero que cuesta una PS3.
La mediana de la familia se queda con un precio de 269.99€ para la versión Premium, que incluye disco duro de 20 GB y un mando inalámbrico . Mientras que la hermana mayor, el modelo Elite con su elegante color negro-ejecutivo-agresivo, se situa en unos más que interesantes 369.99€. Un precio muy interesante si tenemos en cuenta que incluye un disco duro de 120GB para almacenar todas las películas, juegos Arcade, música.... que puedan llegar a pasar por nuestras manos durante mucho, mucho tiempo.

La versión Elite cuesta menos que una PS3

Estos nuevos precios sitúan a Xbox 360 como la consola de nueva generación de menor precio ante los 249.99€ que cuesta hacerse con una Wii de Nintendo y los 399.99€ que sale la bobada de comprar una PS3 de Sony. Según las declaraciones de Chris Lewis, Vicepresidente de la Unidad de Entretenimiento Interactivo de Microsoft, "Xbox 360 ha alcanzado el punto de convertirse en una consola de masas, seguimos ofreciendo la mejor experiencia de juego para todos los usuarios, pero ahora de una forma el la que nuevos jugaores podrán dar el salto a la nueva generación con Xbox 360" Esperemos que el amigo Lewis tenga razón y esta bajada de precio suponga el espaldarazo definitivo en ventas.

Con este nuevo precio quien no tenga una Xbox 360 está perdiendo una oportunidad de oro.

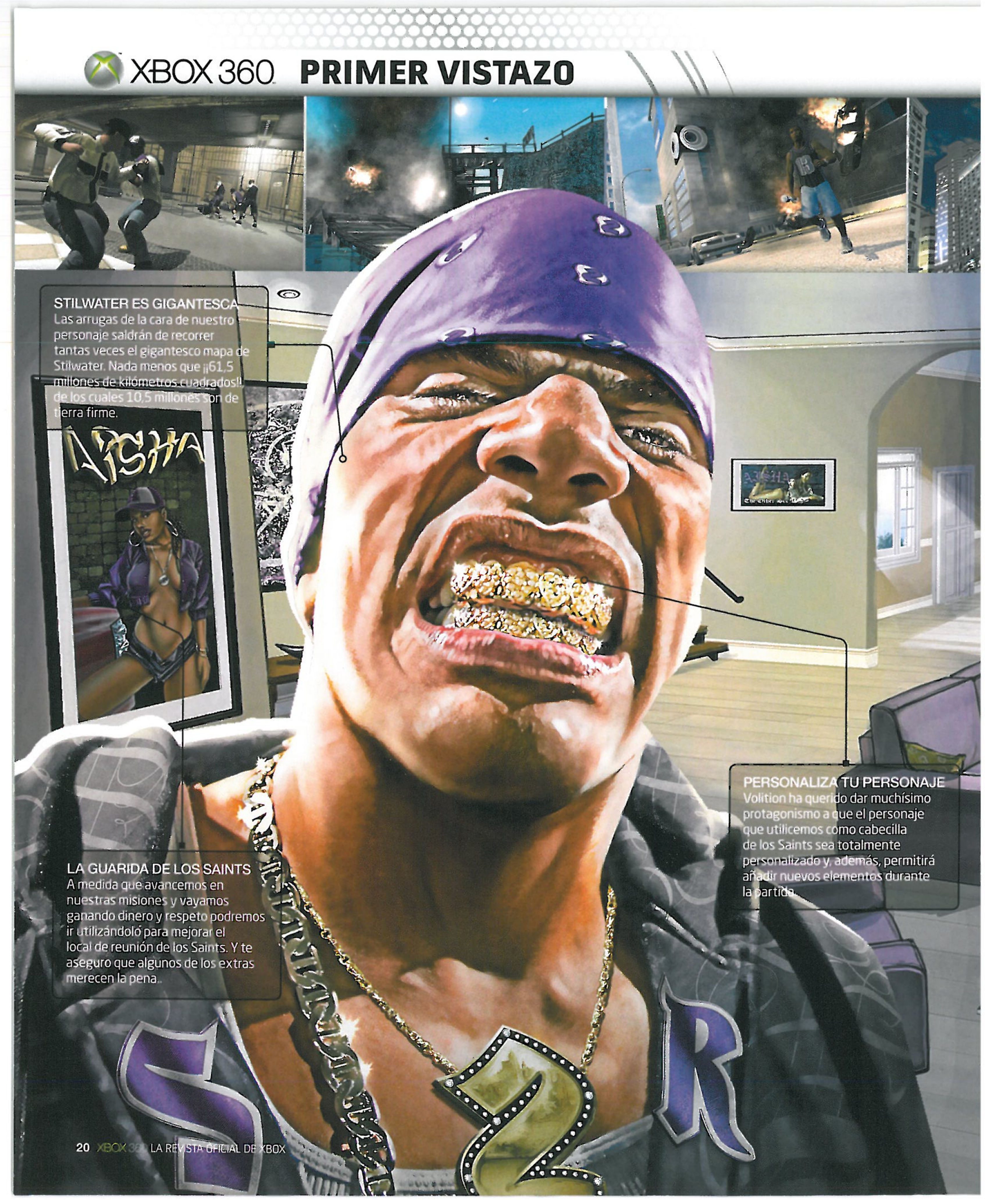




Esta bajada de precio debe ser el espaldarazo definitivo

Ofensiva analógica

Escribo esta columna de debut en esta revista llena de amigos volando a casa desde Los Angeles. Allí he podido pasar unos interesantes días en el santuario californiano que es la central de Blizzard en Irvine, jugando con StarCraft II. Todo un fetiche. Sólo es la secuela de uno de los títulos de PC más jugados de toda la historia, y eso sin colocarle la etiqueta de número uno de su género, la estrategia en tiempo real. Haciendo memoria, en esos años —hace casi diez— en los que se lanzó el StarCraft original, no he podido evitar comparar cómo ha cambiado la situación dentro de los ETR para consola, aberrante y desnutrido en 1997. Al igual que los FPS —la cosa va de acrónimos— el pad ha demostrado ser un control más que aceptable, sustitutivo y válido, al ratón y teclado de compatibles para manejar la microgestión que requiere este género.
Aún así Chris Sigaty, productor de Blizzard, nos comentaba a Chema y a mí que no ven con buenos ojos lanzar StarCraft II en consola. "Un pad nunca podrá tener la finura y el manejo que proporcionan el ratón y teclado en StarCraft", decía. Quizás el excelente momento que vive la ETR en consolas, y gente como Sid Meier con su Civilization Revolution, Chris Taylor, con Supreme Commander o EA con los Command & Conquer Kane's Wrath y Red Alert, puedan hacer cambiar de opinión a Blizzard y semejante icono de los videojuegos —aún hay miles de personas que se conectan a Battle.net para echarse unas partidas con el primer StarCraft—, debute en Xbox 360. Al fin y al cabo, el mercado de las consolas reporta muchos más beneficios que el del PC. Y la pasta manda.



STILWATER ES GIGANTESCA
Las arrugas de la cara de nuestro personaje saldrán de recorrer tantas veces el gigantesco mapa de Stilwater. Nada menos que ¡¡61,5 millones de kilómetros cuadrados!! de los cuales 10,5 millones son de tierra firme.

PERSONALIZA TU PERSONAJE
Volition ha querido dar muchísimo protagonismo a que el personaje que utilicemos como cabecilla de los Saints sea totalmente personalizado y, además, permitirá añadir nuevos elementos durante la partida.

LA GUARIDA DE LOS SAINTS
A medida que avancemos en nuestras misiones y vayamos ganando dinero y respeto podremos ir utilizándolo para mejorar el local de reunión de los Saints. Y te aseguro que algunos de los extras merecen la pena..





Saints Row 2

Volition se aferra al 'tú y cuántos como tú' como filosofía para crear un Saints Row 2 cargado de juego cooperativo y bandas

Hemos estado un par de días en Londres con THQ, cotilleando todo lo nuevo de Saints Row 2 y nos hemos venido bastante satisfechos. Parecía que era un género que tenía pocas cosas nuevas para explorar y estábamos muy confundidos. Lejos de nuestra visión, Saints Row 2 ofrece enormes saltos hacia delante en lo que se refiere al concepto del juego abierto de misiones. Por supuesto, la más importante es la que ha acaparado nuestra atención: el juego cooperativo.

La idea de Volition, desde que se sentaron a concebir el juego, era la de crear un mundo suficientemente amplio y cómodo como para que el usuario se sintiese libre de hacer prácticamente cualquier cosa que quiera y, además, poder compartir esa experiencia con un amigo. La idea de Saints Row 2 es la de cumplir las misiones con el colega al lado. De hecho, el juego no permite que uno esté en una punta de la ciudad y otro en el lado contrario. Ambos jugadores deben estar relativamente cerca y deben "ir de la mano" a resolver los asuntos sucios que toquen. La introducción de este modo de juego ha hecho que la dinámica del juego haya variado un poquito convirtiéndose en algo con mayores dosis de estrategia. Ahora toca pensar en la forma en la que uno puede acaparar la atención, mientras el otro resuelve la situación sin ser visto, por ejemplo. Las ayudas son indispensables en el juego para conseguir avanzar. Prueba de ello son el uso de algunos vehículos, que permiten a los dos personajes estar sentados uno junto al otro. En el caso de los helicópteros, por ejemplo, uno pilotará y el otro se pondrá a los mandos de las armas. Se trata de que no tengas la misma experiencia jugando con un personaje u otro. La idea es que se vivan experiencias similares, pero con matices para cada uno de los jugadores. Pero este SR2 tiene más elementos renovados, por los que debemos pasar y que tuvimos el placer de disfrutar. Para empezar, cuando empuñamos un arma y apuntamos la cámara se coloca encima del hombre —siempre en tercera persona— y nos da una visibilidad mayor, que nos permite mayor precisión en el disparo. En el mismo orden de facilitar los controles, cuando conducimos solos un vehículo podemos fijar una velocidad y dejar que el coche vaya con el "piloto automático" para nosotros centrarnos, por ejemplo, en acribillar a una banda rival. Por cierto que tuvimos ocasión de ver a otra de las nuevas con un rollito reggea, caribeño muy exótico.

Apenas se mencionó muy por encima que tendrá 44 misiones y encontraremos unas 20 carreras (por tiempos o en competición), así como más de 40 récords (salto, lanzamientos, etc.) para descubrir y batir. Muchos detalles quedan todavía por revelar de este Saints Row 2, pero un "GTA" para jugar a dobles es buena base de iniciación.

Lanzamiento
Sin confirmar



UNA GRAN FAMILIA
Todos los personajes de la saga, que fueron apareciendo en los cuatro títulos anteriores, estarán disponibles en esta entrega, con nuevo aspecto, nuevos trajes y nuevas armas para dar guerra.

Soulcalibur IV

Afila tu espada y agárrate al ring con las uñas, que llega la hora de los mandobles

El estreno de la saga 'Soul' de Namco en la nueva generación de videoconsolas tiene un aspecto fantástico. Llegan nuevas luchas sin cuartel, con los objetos inciso-punzantes más variados y nuevos personajes.
Aunque todavía queda un tiempo para que la nueva entrega de esta saga aterrice en nuestras 360, hemos podido echar un par de partidas en una temprana beta que la gente de Ubisoft nos hizo llegar. ***Soul Calibur IV*** va a contar con un aspecto gráfico impresionante. Ésa es la primera gran conclusión que pudimos sacar tras la experiencia. La beta nos desveló un par de escenarios realmente impresionante (una especie de ruinas de un castillo y otro, en medio de la selva), a cada cual más impactante, con unos fondos preciosistas y cargados de detalles. Tanto se nos perdía la vista en admirar los increíbles fondos, que nuestro oponente no dejaba de zurrarnos.

En cuanto a los movimientos y combos, nos parecieron tan potentes y divertidos como en las anteriores entregas, con un resultado espectacular de la técnica de captura de movimientos. La física y las piruetas de los detallados personajes resulta de lo más creíble. En la beta sólo pudimos encarnar a Cassandra, Mitsurugi y Taki, los cuales tenían un impresionante aspecto, pero sabemos de buena tinta que estarán presentes todos los personajes aparecidos en la saga, además de Hilde (una nueva luchadora completamente encerrada en una armadura de combate) y Yoda (sí, el de Star Wars), que repartirá estopa con su sable láser. Es una pena que Darth Vader se haya quedado para la versión de Playstation 3.

Lanzamiento
Verano 2008

La saga promete seguir enamorando a sus fans y el modo de luchas a través de Xbox Live se convierte en un aliciente irresistible. Por lo demás, las novedades más importantes se refieren al aumento en el tamaño de las espadas y, sobre todo, en la talla de sujetador de las luchadoras, y en sus seguros dolores de espalda.





DALE ONLINE
Las luchas a través de Xbox Live son uno de los elementos más atractivos de esta nueva entrega, un modo imprescindible para que la saga diera el salto a la nueva generación de videoconsolas.

"Más espadas, más personajes, más litros de silicona..."



Civilization Revolution

El juego perfecto para los egomaníacos con deseos de dominar el mundo. ¡Tiembla, Bush!

Hay veces que una mañana la vida te hace un guiño y descubres que algo que siempre habías odiado no es tan catastrófico como creías recordar. Llámalo zumo de soja o juegos de estrategia. A veces se necesita un empujón de la diosa fortuna para apreciar las cosas en su justa medida.

Esto es lo que nos ha pasado con Civilization Revolution, un juego de estrategia por turnos, casi al estilo Risk, pero con unas cuantas dosis de buen humor y evolución temporal de las unidades. Y es que lo más fácil ante un juego de este género es pensar "lo mismo de siempre" y desecharlo automáticamente por ese cliché de que la estrategia en las consolas es algo que nunca va a funcionar. Mentira gorda: ha tenido que venir Sid Meier a la nueva generación para cerrar todas las bocas que proclaman esto a los cuatro vientos. Nosotros hemos tenido que probarlo para creérnoslo de verdad. Y podemos decir, sin temor a equivocarnos, que mientras jugábamos nos divertíamos tanto, sino más, que jugando a un shooter o dándonos unas leches en un juego de lucha.

Quién sabe. Quizás fue por la emoción del multijugador que tuvimos el privilegio de probar, pero la cosa es que nos lo pasamos como verdaderos enanos haciendo evolucionar a nuestra civilización, mientras luchábamos contra otros 3 jugadores y los malditos pueblos bárbaros por la supervivencia de nuestra cultura. Aunque una cosa hay que tener ▶▶

ORIENTAL, ESPAÑOL...
Son 16 las civilizaciones incluidas. Van desde árabes hasta americanos, pasando por hindús o incluso el Imperio Español. Cada una cuenta con unidades únicas y habilidades que los diferencian del resto.

> "¿Quien dijo que la estrategia en consola no es divertida?"



Lanzamiento
Mitad
2008

LA DIPLOMACIA

Los conflictos no siempre se solucionan a leches, Civilization Revolution también contempla la diplomacia como una buena opción para acabar con las guerras. Ya sabes eso de que si no puedes vencerlos...

clara, la toma de contacto es dura. Nuestros primeros momentos fueron una mezcla de "soy inútil" y "qué narices es esto", suerte de tener un tutorial que nos explica el modo de juego. Gracias a él, en cinco minutos fuimos unos verdaderos hachas en esto de la estrategia por turnos, siendo capaces de desarrollar unidades de todo tipo y creando de la nada una civilización que domine el mundo.

Bien es cierto que en un momento dado tuvimos que aliarnos con los griegos (nosotros éramos los mongoles...) para destrozar al imperio japonés, pero la gloria militar en la victoria fue nuestra mientras

"Sid Meier lo ha vuelto a conseguir"

que nuestros aliados se ocuparon de desarrollar avances tecnológicos.

Así, casi como el que no quiere la cosa, nos convertimos en unos verdaderos apasionados de Civilization Revolution, porque cuando nos quisimos dar cuenta, habían pasado más de dos horas de partida, pero más de mil años en el desarrollo de nuestra etnia. Con ganas nos quedamos de ver bombas nucleares, tanques y las nuevas armas futuristas. Pero lo vivido hace que se nos pongan los dientes largos sólo de pensar en cuál será el siguiente paso para dominar el mundo. Porque Sid Meier lo ha vuelto a conseguir: ha creado otro juego de esos que sigues jugando mentalmente incluso cuando estás en la cama.



EDGE OF TWILIGHT
CON EL UE 3 BAJO EL BRAZO

Una fantasía victoriana de ciencia ficción es lo que nos propondrá Fuzzeyes Studio para las consolas de nueva generación. Se trata de una aventura de acción realizada con el Unreal Engine 3, en la que encarnaremos a un cazarrecompensas en medio de una gran guerra. No llegará hasta bien entrado el año 2009.





EA, de caza

El gigante canadiense quiere quedarse con Take Two

Los últimos días se muestran turbulentos para los trabajadores de Take Two, que están viendo continuamente cómo uno de los gigantes de la industria, la canadiense Electronic Arts, puja por las buenas y por las malas por hacerse con el control de la editora americana.. Tras una primera oferta amistosa, rechazada, los chicos de EA han lanzado una oferta hostil, que puede terminar haciendo que juegos como *Bioshock* o la saga *Grand Theft Auto* acaben en la cartera de títulos del gigante canadiense, aun en contra de los deseos de la directiva de Take Two. Esperemos noticias sobre esta posible macrofusión, que volvería a cambiar el panorama actual de este convulso sector.





Aerosmith, a escena

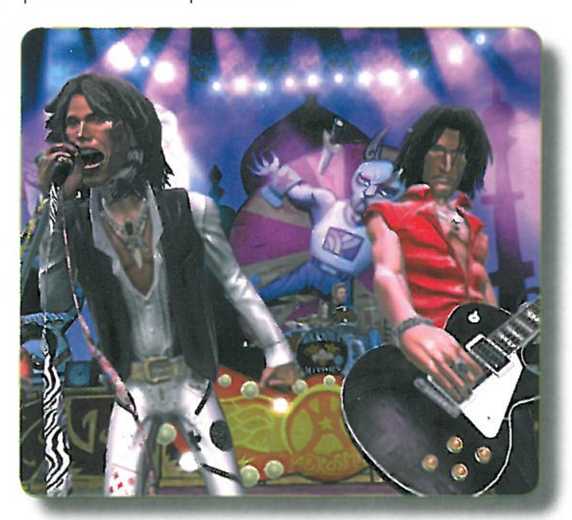
Guitar Hero rinde tributo a la mítica banda de Boston



Será en Junio cuando esta mítica banda reciba su merecido homenaje, en forma de versión propia de *Guitar Hero*. En él recorreremos la vida del grupo a través de todas sus épocas e interpretaremos también a otras bandas que han influido en su trayectoria profesional en los mejores escenarios por los que ha pasado el grupo liderado por Steven Tyler.



Paralelamente, la actualización de *Guitar Hero III* no tiene fin. En los últimos días se ha añadido un nuevo pack gratuito del grupo de punk celta Dropkick Murphys, con tres nuevas canciones, que se añaden al ya de por sí extenso repertorio de temas descargables del título de Activision. Los últimos en añadirse a esta larga lista fueron Avenged Sevenfold, Deftones yThrice en un único pack de canciones por 500 MP.



Breves...

BIOSHOCK 2
CONFIRMADO

Los chicos de Take-Two por fin han confirmado una de las noticias más esperadas. El mejor juego del año pasado, Bioshock, tiene una secuela en desarrollo a cargo de 2K Marin. Pocos detalles más han visto la luz, ni siquiera si será una precuela, como se rumorea.

PRUEBA SF 2
BETA PÚBLICA

Street Fighter II Turbo HD Remix es uno de los juegos más esperados del Arcade y tendrá beta pública, sólo accesible al comprar esta primavera Wolf of the Battlefield: Commando 3, otro juego de Capcom en el Arcade.

BIOWARE
MASS EFFECT 2

Greg Zeschuk, Jefe de Bioware, afirma que la secuela de su último juego de rol será más rica y variada.Ya tienen ideas en la cabeza, aunque aún no han confirmado fecha ni plataformas.

TOP SPIN 3
YA TIENE FECHA

El esperado simulador de tenis de 2K Sports ya tiene fecha definitiva en nuestro país. Será el 23 de Mayo cuando salga a la calle dentro de nuestras fronteras.

Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

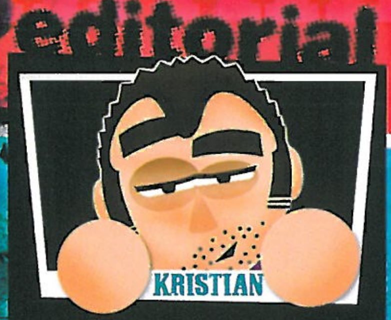
Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

editorial



¿PS3 CONSOLA DEL AÑO?

La revista multiplataforma HobbyConsolas ha decidido otorgar el premio de Mejor Consola del Año a PS3. Sí, esa consola que actualmente tiene un catálogo para olvidar. Y que tiene el honor de ser la más cara.

No conozco a nadie que secunde la moción. Exceptuándome a mí mismo. En una nominación conjunta de Consola + Catálogo, PS3 no tendría nada que hacerle si hablamos de hardware, de posibilidades, la consola de Sony está siendo mejor.

MIS RAZONES:
.HD de serie: es la mejor forma de tener video digital en alta definición. Además, los juegos no vienen en 4 discos...
.Con PS3 puedes jugar con tu novia durmiendo al lado. ¿Es una locomotora? No, es una 360.
.Con PS3 puedes jugar online desde cualquier lado: ¿Wifi? Para Microsoft, el concepto wireless era innecesario.
.Es un verdadero centro multimedia: conecta tu cámara, disco duro, hasta la silla de ruedas de tu abuela (si tiene USB) y lo reconocerá.
.SixAxis sin vibración, pero con batería. ¿Dónde se ha visto un mando del siglo 21 que venga con pilas? En PS3, su batería recargable os inmunizará contra la fiebre del "Sábado Noche-Todo Cerrado-Y yo sin pilas".
.Es más barata: Gástate 100 € en un disco duro, 70 en un adaptador Wifi, 30 en un cargador y 60 para el Live y me cuentas eso de que "PS3 es tan cara". Y espero que no te gastaras los 300€ en el HD-DVD...

Aunque PS3 no es una mala consola, la 360 la hace parecer bastante mejor. Por cierto, si me queréis replicar, enviadme un mail a: cristian.viver@akihabarablues.com. Prometo contestar.





ITAGAKI Y SU CONCEPTO DE VIOLEN

"Violencia no es cortar un enemigo en pedazos ni ver un montón de sangre. En la tradición guerrera japonesa debías avergonzar al oponente. Un samurai apuntaría su filo hacia los cuatro dedos del oponente que sujetan la espada. Esto le costaría a un guerrero su forma de vida y normalmente se suicidaría antes de seguir viviendo sin la mano con la que sostenía el arma".
Estas declaraciones de Itagaki-San (papá de Ninja Gaiden) vienen a significar que Ninja Gaiden 2 NO será un juego violento. Un claro destinatario: la organizaciones que se dedican e que los jugadores se conviertan e futuros psicópatas. Itagaki queri excusar la presencia de sangre y desmembramientos en un juego violencia explícita, al igual que aparecen en el cine. Sin embarg y como pasó con la primera part NG2 puede llegar a Europa con u capa de censura muy elevada.

QUE ALGUIEN LE PRESENTE A HIDEO KOJIMA A SAKAGUCHI

(En el Blu-Ray) "No hay suficiente espacio en absoluto (...) Siempre hablábamos de dónde cortar y qué comprimir". ***Hideo Kojima***
Si Kojima tiene problemas con el Blu-Ray que le pegue un telefonazo a Hironobu Sakaguchi, que con sus 4 y 3 DVDs para Lost Odyssey y Blue Dragon, respectivamente, no tiene problemas en albergar sus juegos en varios discos. Y eso que en un Blu-Ray caben como 5 DVDs y el primer Metal Gear Solid venía en varios discos compactos. No sé si estas declaraciones tendrán el objetivo de dar publicidad a su juego, pero no hace falta leer entre líneas que alejan un poco más a MGS 4 de Xbox 360.





CAGONLA... SI AHI NO ENTRO

HDDVD EL MEGACD DE MICROSOFT

Es fácil encontrar paralelismos entre el reciente descalabro del soporte HD-DVD y, por ende, del hasta-hace-nada-carísimo-y-ahora-casi-regalado 'addon' para Xbox 360, antaño futurible candidato como soporte HD, con la fallida apuesta de Sega por dotar a MegaDrive de un periférico diferencial. Hay diferencias, está claro, pero en ellas mismas hay similitudes. Como en el hecho de que el CD era una apuesta más segura que el HD-DVD, aunque en la elección de éste por parte de Microsoft seguro que ha tenido que ver quién era el papá del Blu-Ray. O que MegaCD dotara a MegaDrive de más capacidad de almacenamiento y la posibilidad de incluir cinemáticas, sí, pero que los gráficos de los juegos acabaran siendo los mismos. En el caso del HD-DVD ni siquiera altera la experiencia de juego, ya que nunca se ha planteado como un soporte de almacenamiento para los mismos. Un error, pues a la 360 le vendría que ni pintado un disco de mayor tamaño. Y es que si se pudiera ejecutar Blue Dragon y Lost Odyssey en un solo disco normal, ¿verdad?





REZ HD: "Mi novia me vio jugar a Rez HD y me preguntó que qué juego era ese. Al día siguiente tenía las maletas en la calle. Uno de los mejores y más revolucionarios juegos de la historia, en alta definición y por el precio de dos cubatas. Estás tardando".

ARMY OF TWO: "Hay cosas a las que se juega mejor en pareja: al teto, al hoyo, a la piragua... y, por supuesto, a Army of Two, uno de los mejores títulos para disfrutar cooperando con amigos por internet o en tu casa. En solitario pierde fuelle, como el teto, el hoyo...".

DYNASY WARRIORS 6: "Seis partes y todas mediocres. La saga estrella de Koei vuelve a ofrecer m de lo mismo: nulas opciones online un sistema de combate que sólo se útil para los que necesiten terapia rehabilitadora en el pulgar.



Elige pregunta

ESCRÍBENOS, MÁNDANOS FOTOS, DIBUJOS, PREGUNTAS... LO QUE QUIERAS!

ESPACIO	EMAIL	MENSAJES	7768*	CARTA
revistaoficial360.spaces.live.com	xbox360@unidadeditorial.es	Gamertag: OXM Mario	OXM (espacio) y tu comentario	Avd. San Luis, 25 28033 - Madrid

*Coste del mensaje: 1,2 € + IVA

Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...

Bienvenidos

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas.Todas ellas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!

¿CÓMO SE JUEGA A UNO?

Hola. Os escribo porque necesito ayuda. Se trata del juego de cartas llamado UNO, que viene incluido en el DVD de vuestra revista, en el número 8. Yo jugué al 'Chúpate 2' de pequeño, pero no recuerdo cómo se jugaba. Desconozco las reglas y me gustaría que publicaséis brevemente una pequeña guía. ¿Podéis ayudarme? También quería comentaros que con el Nascar 08 y el Moto GP 07, de vuestro DVD nº13, me choco con demasiada frecuencia con los laterales de la pista. ¿Hay que frenar más? Muchas gracias por todo. Un saludo.

Alfonso F.

Muy buenas, Alfonso. Jugar a UNO es realmente fácil y, efectivamente, es prácticamente clavado a nuestro 'Chúpate 2', que se juega con la baraja española. Se reparten 7 cartas a cada jugador y el objetivo del juego es deshacerse de todas. Para ello hay que ir colocando, por turnos en el mazo, una carta que coincida con el color o símbolo de la carta expuesta, o poner una carta comodín. Si en un turno no puedes poner ninguna carta, tienes que robar una del mazo y jugarla o quedártela. Es muy importante que cuando te deshaces de tu penúltima carta grites 'UNO' (en la 360, pulsando X). Si no lo haces y algún jugador lo advierte, tendrás que coger dos cartas. Además de las cartas normales de los cuatro colores (palos) existen cartas especiales: comodines, roba dos; cambio de sentido, pierde el turno; cambio de color y cambio de color/roba 4. Es fácil y muy divertido, y si juegas una partida en Xbox Live tus adversarios te ayudarán a cogerle el truco.

En cuanto a tu pregunta sobre los juegos de motor, sí: tienes que frenar más o soltar el acelerador antes. Vamos, que tienes que llevar la velocidad adecuada para no salirte de la curva. Es lógico, ¿no? Suerte.



¿CÓMO COMPRAR ROCKBAND?

Saludos. Soy un fan de Guitar Hero y próximamente de Rock Band, pero he visto el precio de este último y en Estados Unidos cuesta un pastón. ¿Sólo se venderá en el pack que incluye todos los instrumentos o habrá diferentes packs de guitarra o batería? Es que, si compramos el juego con unos amigos, pagándolo entre todos, ¿quien se queda el juego en su casa?

Joaquín Baena

En nuestro país, Rockband llegará a las tiendas en un pack único, que incluirá el micrófono, una guitarra y la batería, con un precio que rondará los 170 euros. Después (no sabemos cuándo exáctamente) parece que sí que podrá adquirirse una guitarra adicional por separado (además, como sabes, se pueden utilizar las guitarras de Guitar Hero). Es cierto que es un pack con un precio algo elevado, pero hay que pensar en todo lo que incluye. Por supuesto, la solución pasa por comprarlo entre varios colegas, ya que el juego es para disfrutarlo en compañía. Después, pues habrá que quedar todas las tardes para tocar unos temas, o sortear quién se lleva a casa el juego para practicar a solas con el instrumento que se haya adjudicado. Lo ideal es alquilar un local de ensayo y montar allí las partidas. Je.



Gemma Abasolo
Locutora de Blade 94.6
http://blade.radiosabadell.fm

Qué cosas más raras. ¡Ahora se ha puesto de moda la conciliación! Todo el mundo está preocupado por conciliar su vida laboral con la vida personal. Pero... ¿y aquellos capaces de sacrificar su tiempo por jugar a un videojuego? Para ellos, he aquí unos consejos para conciliar vuestra vida personal con la vida de vicioso jugón. ¿Prefieres quedarte sin novia o seguir jugando con tu antigua SuperNes? ¿Qué dedo me corto, que no me duela?

1. Para evitar el divorcio. Sí, parece desmesurado, pero recientemente salió la noticia de que una mujer alegó el WoW como causante de su separación. Su marido estaba completamente entregado al mundo Warcraft, en vez de al mundo marital. ¿Os suena? Bueno, para que no llegue la sangre al río, ¡haz que tu pareja juegue! Comparte tus secretos, enséñale los movimientos que haces con el joystick en el Internacional (PES), deja que se meta on line, aunque en el live se rían de ti (de tu gamertag), y si no le gusta la armadura que llevas... ¡deja que se compre una capa rosa!

2. Para evitar que te echen de casa. Si te has convertido en "un hijo a una consola pegado", te toca currartelo para que no te enchufen un temporizador. ¿Solución? Lía a tu padre para una partidita al Wii Sport y así tendrás a un aliado en casa. No te librarás de las broncas, pero al menos las compartirás. Ya se sabe "males compartidos son menos males".

3. Para evitar perder... la cabeza. Sí, no se trata de evitar que el enemigo te mate, o que se te caigan los elefantes, o que te pase el segundo: se trata de evitar perdernos a nosotros mismos. Ponte un horario para jugar y respétalo, prémiate por algo con una buena sesión, comparte esos momentos con amigos y familiares... No olvides disfrutar de otras actividades (y no me vale el cambio de consola) y por supuesto recuerda siempre que sólo es un juego. Intentar conciliar vuestra vida con los videojuegos. Y si no podéis... jugad de madrugada, ¡como hacemos tod@s!


ESTAS NO SON
LAS CALLES EN LAS
QUE TU CRECISTE
MEZCLA DE FÚTBOL CON PARKOUR, ALGO INDESCRIPTIBLE,
Y TOTALMENTE IMPARABLE. ASÍ QUE PON A PRUBA TUS REGATES,
TIROS, Y FILIGRANAS O BIEN APÁRTATE A UN LADO.
LA CALLE ESTÁ QUE ARDE
FIFASTREET3.COM
FIFA STREET3
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS BIG
A LA VENTA EL 28 DE FEBRERO
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
FIFA STREET3
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.


Los usuarios de Xbox 360 no van a tener ningún problema para disfrutar de Unreal Tournament III al máximo.

¿PROBLEMAS CON LA CAPACIDAD DVD?

Saludos. Tengo varias preguntas sobre el Unreal 3 y la falta de espacio en los DVD 9 de la Xbox. He oído que el juego va a tener bastante menos contenido frente a las otras plataformas, ya que no cabe en el DVD. En ese caso, ¿el contenido podría ser descargable desde Live? ¿O un disco extra para una expansión? También querría saber si van a sacar juegos en HD-DVD y qué van a hacer con las Xbox´s actuales. Gracias.

Joaquín Baena López

Parece ser que Mark Rein, al comienzo del desarrollo de las tres versiones del juego (que corrieron de forma paralela hasta mediados del año pasado), afirmó que tal vez el formato en DVD (tanto para la versión de PC como para la de Xbox 360) podría quedarse pequeño para las exigencias del juego. Pero, una vez lanzadas las versiones de PC y PS3, y metido de lleno en terminar la versión 360, matizó sus palabras, afirmando: "En caso de que nos excedamos en la consola de Microsoft, tenemos que buscar nuevas vías para llevar los contenidos a los usuarios de Xbox 360, como hacerlos descargables". De todas formas, tampoco sería el primer videojuego de 360 en salir al mercado con varios DVD´s (Blue Dragon salió con 3 y Lost Odyssey con 4). Veremos cómo acaba esto. En cuanto a la posibilidad de que aparezcan juegos en formato HD-DVD, ni hablar del peluquín. Primero, porque el formato ha muerto, como sabes, y segundo porque la consola no lee videojuegos en HD-DVD. Un saludo.

¿TAN DIFÍCIL?

¡Hola, buenas! Soy Emilio y os escribía porque hace cosa de un mes, más o menos, leí en una de vuestras revistas lo siguiente, referente a un juego: "Eso es mas falso que alguien que dice que se pasó el Bioshock en dificultad máxima". Bien. Pues yo, revisando los logros, he descubierto que me lo he pasado en máxima dificultad. Así que, ¿tan difícil es? Gracias.

Emilio Prieto Zamora

Muy bien, Emilio. Tenemos que postrarnos a tus pies y darte toda la razón. Esa frase la lanzó alegremente el paquete de Xcast, que no se ha pasado un juego en máxima dificultad en su vida, y claro, cree que nadie es capaz de hacerlo. Así le pasa luego, que le dais palos todos los lectores.

¿Y EL BLU-RAY?



Me gustaría saber si Microsoft tiene pensado sacar un reproductor de Blu-Ray para Xbox 360, ahora que el HD-DVD ha muerto.

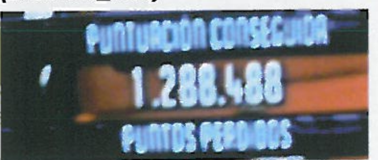
Panelooser III

Pues la gente de Microsoft afirma, como ya lo hizo al lanzar el reproductor de HD-DVD, que no tendrán ningún problema en lanzar un reproductor Blu-Ray externo si, finalmente, es el formato de vídeo elegido por el gran público. Pero, de momento, no esperes que aparezca de forma inminente.

EL RETO DEL MES

"Aquí están mis 1.288.488 puntitos en el reto de Juiced. A ver si he ganado. Salu2".

Eduardo Diestro (Dreamer_360)



Un coleccionista orgulloso de la ROX360

Aquí teneis mi colección de vuestras revistas, todas y cada una de ellas sin faltar un solo mes a la cita. Un saludo a todos los miembros de la redacción. Y seguid así, chavales.

Kaos2K

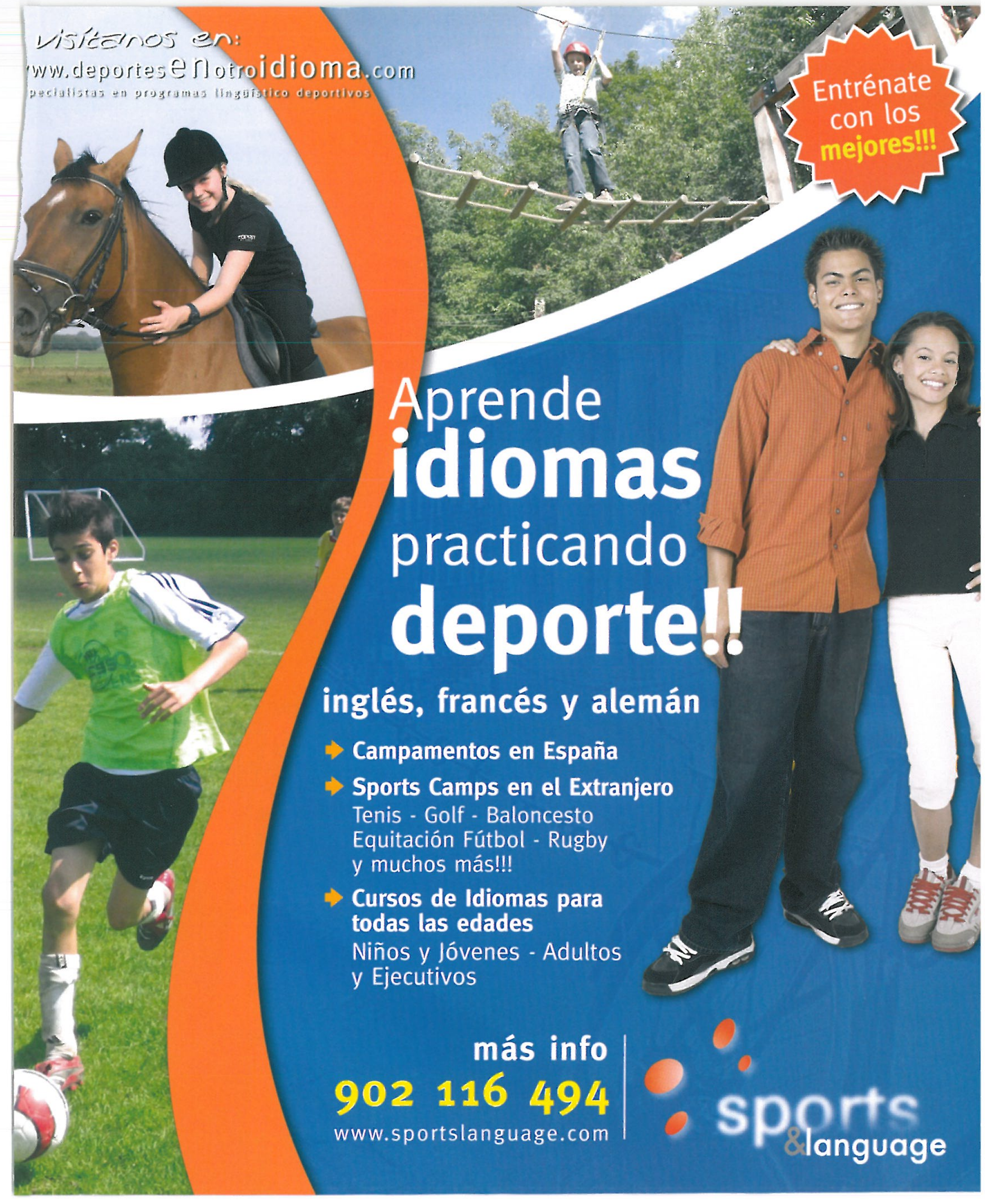


Ganadores del Pack HD-DVD

A pesar de las malas noticias sobre el formato de alta definición y su inminente desaparición, cientos de vosotros habéis participado en el concurso para llevaros a casa el reproductor de HD-DVD. Estos han sido los dos afortunados ganadores:

Reproductor HD-DVD Xbox 360 + 3 películas HD-DVD
Manuel Martínez Navarro (Badajoz)
Vicente López Caño (Palencia)




visítanos en:
ww.deportesenotroidioma.com
pecialistas en programas lingüístico deportivos
Entrénate con los mejores!!!
Aprende idiomas practicando deporte!!
inglés, francés y alemán
Campamentos en España
Sports Camps en el Extranjero
Tenis - Golf - Baloncesto
Equitación Fútbol - Rugby
y muchos más!!!
Cursos de Idiomas para todas las edades
Niños y Jóvenes - Adultos
y Ejecutivos
más info
902 116 494
www.sportslanguage.com
sports &language

» Info

Publica Microsoft
Desarrolla Epic Games
Jugadores Sin confirmar
Online Sin confirmar las diferentes variantes

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

GEARS OF WAR 2

Sólo siete meses para la secuela más esperada

Ya está hecho. Microsoft ha confirmado que tendremos secuela del gran *Gears of War* en Xbox 360. La Game Developers Conference de San Francisco era un buen lugar para dar la noticia y se eligió el final de la presentación de Microsoft XNA. Apareció el rubio más conocido de Epic, su diseñador jefe, CliffyB, y se subió al escenario con la aparatosa y popular ametralladora-motosierra Lancer. *Gears of War 2* estaba de camino. CliffyB añadió que la secuela aparecerá en exclusiva para Xbox 360 y que lo hará en noviembre de este mismo año.

"*Gears 1* fue sólo una toma de contacto, un aperitivo", dijo. "*Gears 2* va a ser mucho mayor, mejor y más increíble". Tampoco dijo mucho más. Sólo que la fecha de salida será noviembre; pero, eso sí, uno de los fundadores de Epic, Tim Sweeney, ya había dado muchas pistas antes al utilizar el mundo de *Gears of War* en sus presentaciones anteriores para mostrar todas las novedades que introduce el motor Unreal 3. Me juego alguna de las partes más jugosas de mi cuerpo a que Epic va a usar todos esos avances en *GoW2*. Hasta que lo sepamos, disfrutad de estos cinco aspectos clave del nuevo título que prepara Epic.

1 MARCUS DE NUEVO ES EL JEFE

Como no podía ser de otra manera, el gran Marcus Fenix seguirá a nuestras órdenes. Será nuestro soldado protagonista, tal y como ha confirmado Microsoft y como nosotros mismos hemos podido ver en el trailer, que ya ha visto la luz y está circulando por Internet. Además, Marcus seguirá siendo apoyado muy de cerca por el Delta Squad, que nunca dejó de sacarnos de apuros en la primera parte del título. De esta forma, se quiere mantener el mismo espíritu en *Gow2* que ya se consiguió en *GoW*: una aventura épica en la que la supervivencia está ligada a la pérdida de compañeros de una forma natural.
Muchas más cosas seguirán siendo iguales en el nuevo *Gears of War 2*, por ejemplo, la Lancer. La ametralladora-motosierra que tanto impactó a los jugadores y que se ha convertido ya en una de las mejores armas de la historia de los videojuegos, tendrá continuación en la segunda parte de la saga. Su utilidad sigue siendo igual, tal y como se puede ver en el trailer del juego, en el que el propio Fenix la utiliza para abrir el pecho de un Locust por la mitad. Sí, ¡asqueroso! Pero es que con estos bichos, medio lagartos, no debe haber medias tintas. Por eso, el juego sigue conservando ese carácter adulto y despiadado que, en la piel de Marcus Fenix, se convierte en una violencia destructiva letal para los Locust, por suerte para los humanos. Ya sólo nos falta saber dónde comienza esta nueva historia de Marcus y cuáles serán los motivos que moverán, esta vez, al soldado para agarrar la Lancer y dedicarse a despedazar a los Locust que, incomprensiblemente, han vuelto en masa.

MARCUS FENIX
Salvar a su padre ante la amenaza Locust le llevó a la cárcel durante 14 años. De allí salió gracias a Dominic Santiago. Se va ganando la confianza del CGO y termina por eliminar al líder de los Locust, el General RAAM.


18+
www.pegi.info
Microsoft
Team NINJA
TECMO
LANZAMIENTO: JUNIO 2008
Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Tecmo es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Team Ninja y el logotipo Team Ninja son marcas comerciales de Tecmo Ltd.
© 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y el logotipo Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.

Jump in.

2 MÁS LOCUSTS

Una de las mejoras que Tim Sweeney, uno de los fundadores de Epic, quiso dar a conocer al público de la Games Developers Conference acerca de las nuevas características del motor Unreal 3 era la posibilidad de mantener en pantalla a decenas, e incluso cientos, de sujetos. No hizo falta ni siquiera imaginar lo que podría significar eso en el universo de ***GoW2***, ya que el propio Sweeney puso un genial vídeo de una ruinosa ciudad de ***GoW2*** plagada de Locust. Cientos de criaturas recorrían las calles a gran velocidad ofreciendo, además, un extraordinario efecto de movimiento en grupo. Epic ha querido trabajar mucho en crear un sistema de control de multitudes que trabaje de una forma muy realista. Por supuesto, la multitud se replegará, intentará atacar por otro sitio... No es tan sólo una marea de enemigos, sino una gran masa inteligente. No hace falta ser muy "aguililla" para darse cuenta de que las batallas campales han llegado a *Gears of War*. Las calles van a estar llenas de objetivos, pero también van a ser tantos que muchas veces no vamos a tener demasiado claro dónde debemos disparar.



"¿Habrá nuevas formas de vida dentro de entornos como el agua?"

3 SANGRE FRESCA

Si la primera parte del juego te pareció bestia, en esta vas a alucinar con los efectos que se van a incluir. Un nuevo sistema de física para cuerpos blandos ha hecho que la gente de Epic se haya dedicado a incluir toda una gama de nuevos enemigos, bastante asquerosos, pegajosos, blandurrios, viscosos e incluso fangosos. Se unen, por supuesto, a los enemigos llenos de pinchos que ya conoce bien nuestro Marcus Fenix. Además, el manejo que se va a realizar de la sangre, gracias a las novedades del motor Unreal 3, va a ser espectacular, ya que en la propia demo de presentación se mostraron, por un lado, un cubo gelatinoso que se tambaleaba de forma espectacular, y, por otra parte, unas gotas de un líquido viscoso. La aplicación directa más obvia de cada una de estas herramientas en la creación de texturas blandas para la carne de los enemigos, y más aún si hay nuevas formas de vida dentro de nuevos entornos como el agua. ¿Moluscos gigantes? ¿Pulpos, calamares? Antes de que esto se convierta en una mariscada gore, otra aplicación: vísceras de alta resolución y espectacular realismo, así como sangre *deluxe*.



4 COBERTURA DESTRUCTIBLE



Hace poco que vimos en *Call of Duty 4: Modern Warfare* que, por primera vez, las balas eran capaces de atravesar los materiales blandos que usábamos de cobertura. *Rainbow Six Vegas 2* lo ha usado también y ***Gears of War 2*** va a dar un paso más hacia delante: la creación de entornos destructibles de forma realista. Esto lo que quiere decir es que ya no se van a ir cayendo trozos de columnas o rocas, o cristales siempre de la misma forma, sino que depende de cómo disparemos, o a qué zona se golpee, se creará un tipo de daño u otro. Veremos volar astillas de objetos de madera, como puertas, muebles o vigas. O saltarán trozos de cemento de las paredes a las que disparamos. Más aún: poco a poco iremos viendo las capas inferiores. Durante la GDC se mostró una demo en la que se podía ver a Marcus Fenix disparando contra una pared y cómo saltaban por los aires trozos de materiales muy diversos, dependiendo de lo que tuviese delante. Además, cada material respondía de forma diferente. Ningún sitio será suficientemente seguro a partir de ahora... Tendrás que buscar cobertura, y de calidad.

5 ¡AL AGUA, PATOS!

Los efectos de agua que tiene el nuevo motor de Unreal son realmente asombrosos y, por supuesto, ***Gears of War 2*** va a hacer uso de ellos. Más que nada porque en la demo de la Games Developers Conference ya se pudo ver a un soldado correteando a través de una zona encharcada, y el agua reaccionaba de forma totalmente realista. Aunque sólo sea por lo bonito que es ver las ondas y el surco de nuestro soldado cruzando el agua y cómo salpican las gotas cuando disparamos al agua, siempre son bienvenidos los niveles que tienen agua como protagonista. Si además lo juntamos con los elementos de los que hemos hablado antes, tenemos que contar con que tendremos nuevos enemigos que, posiblemente, tengan mucho de acuático. Ya habíamos disfrutado de peleas en el barro, pero los combates metidos en el agua hasta la cintura son algo que todavía está por ver y que es muy probable que lleguemos a disfrutar en ***Gears of War 2***, si el desarrollo sigue por el mismo camino que lo que se ha mostrado hasta el momento.



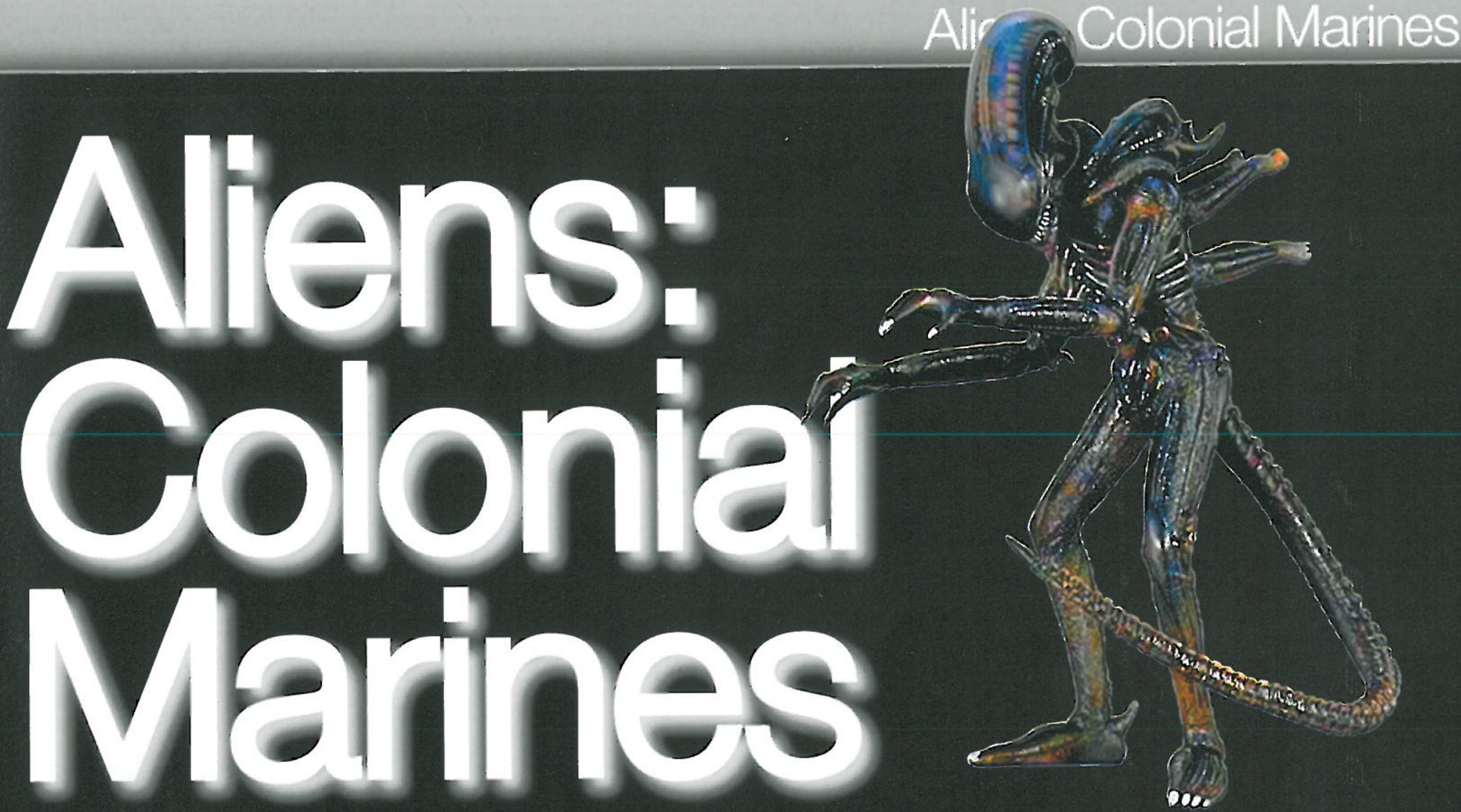
Info

Publica Sega
Desarrolla Gearbox Soft.
Jugadores 1-4
Online Coop, matchmaking...

TIENE PINTA...

- ***Imprescindible***
- *No puedo esperar*
- *Pinta bien*
- *No está mal*
- *Necesita mejorar*

MARINES COLONIALES
Somos parte de la fuerza militar más poderosa jamás creada por la Humanidad. Nuestro objetivo es preservar la vida humana en las colonias espaciales, mediante el uso de tácticas militares avanzadas.



Aliens: Colonial Marines

Vivían en tus pesadillas. Ahora lo harán en tu 360

Dallas, USA

Un sueño hecho realidad. Así es como se podría denominar al penúltimo proyecto de Gearbox, los nuevos mercenarios del píxel, en exclusiva para Sega. El sueño húmedo de los millones de freaks de la ciencia ficción, adoradores de la saga de bichos espaciales más sobrecogedora de la historia del cine: Aliens. Por fin, los extraterrestres de dos metros, con babas corrosivas, van a tener un videojuego a la altura de su porte, clase y distinción.

Estamos hablando de Aliens: Marines coloniales, una aventura de disparos en primera persona, que nos pondrá en la piel de un soldado y su pelotón, que acude a una llamada de auxilio emitida desde los confines siderales, concretamente desde una estación llamada Sulaco. Si esto nos suena de algo es seguramente porque o tenemos una memoria prodigiosa o es que somos unos cinéfilos de tomo y lomo. El caso es que se trata del emplazamiento de la segunda película de la saga, por lo que está ambientada casi como una continuación directa de Aliens: El regreso, incluso en el grano y color tan característico de la saga. No obstante, el trabajo por mantenerse fiel al material original ha sido el mayor esfuerzo por parte de los diseñadores de Gearbox, desde el comienzo del desarrollo en el ya lejano 2006. Aunque H. R. Giger, la retorcida mente de la que han salido estos alienígenas, no ha particpado directamente, todo sigue siendo tan Aliens que consigue producir esa sensación de "me pudro" tan característica. Vale, tampoco sale la teniente Ripley, pero ¿que más da? Imaginaos en la siguiente situación, una habitual en esta saga: caminas por un estrecho pasillo, junto a tus tres compañeros de escuadrón, cada uno con sus propias habilidades. Todo está tan calmado que te pone las nueces a la altura de la campanilla. Tras andar unos metros llegas a un amplio hangar y... sorpresa, como por arte de magia aparecen en el radar decenas de seres acercándose a tu posición. En menos de un minuto tienes que sellar todas las entradas que se te ocurran, hasta que... es demasiado tarde: han entrado los Aliens y tienes que luchar. Se mueven tan rápido que antes de que te des cuenta tienes a uno a tu espalda preparado para hacerte un chupetón de los gordos. Game over. La próxima vez no te relajes ni para comer pipas. Con esto no queremos decir que estemos ante un juego difícil, sino que su intención es mantenernos en vilo continuamente, como cuando estamos viendo una película de terror y sabemos que en cualquier momento va a llegar el susto., poco más o menos lo que conseguían hacer las pelis de la trilogía original (sobre todo las dos primeras.) Esto se consigue incluso teniendo en cuenta la inmensa cantidad de material original que se ha creado para la ocasión. Nos referimos, por ejemplo, a ▶▶

> "El sueño de los amantes de la ciencia ficción"

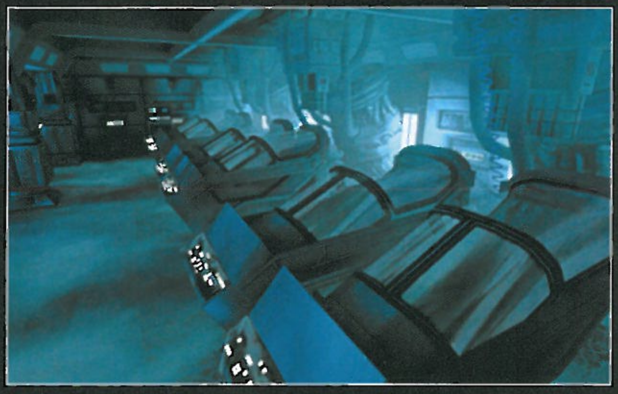


nuevas localizaciones, algunas incluso a campo abierto, nuevas armas y hasta nuevos clases dentro de la raza Alien, con distintas habilidades y diseños. Y eso, sin contar con los personajes principales, el escuadrón que controlamos, de 4 miembros, cada uno con su propia personalidad, armas y características físicas. Jugando solos podremos darles órdenes simples con un botón del mando, muy al estilo Brother in Arms, del mismo estudio desarrollador, pero con la diferencia de que en cualquier momento del modo historia se podrán unir hasta 3 amigos para masacrar a cuantos enemigos se crucen en su camino, y luego echarlos a su casa por gorrones y paquetes, para continuar sin ninguna interrupción con la aventura en solitario.

Además, como no todo va a ser disparar y destruir, se han metido escenas de lucha cuerpo a cuerpo con los aliens. Vale, sabemos que en condiciones normales estos bichos podrían conseguir que nuestras cabezas besen nuestros bonitos culos si así lo desearan. Pero, como esto es un videojuego, las escenas de combate se han construido en forma de quick time event, eso de pulsar un botón cuando nos lo dicen, lo que facilita las cosas bastante. Si en este momento estáis pensando que podría ser repetitivo es porque no habeis visto los árboles de desarrollo de estas peleas con, literalmente, cientos de variantes para cada uno de los enfrentamientos, lo que da muestras del cuidado con que están tratando a su retoño.

El mimo es tal que incluso se ha contratado al guionista de la nueva Battlestar Galactica para crear de cero la historia del juego, siempre basándose en los sucesos acontecidos en las películas anteriores y posteriores. Si os







SECRETO TOTAL

El modo online, un misterio

El hermetismo sobre el proyecto es casi total. Han confirmado pocos datos, pero menos aún referentes al modo online. Sabemos a ciencia cierta que el modo cooperativo será jugable a través de Xbox Live, pero respecto al modo competitivo no hay prácticamente nada confirmado. Durante nuestra visita a Dallas conseguimos sonsacar a algunos miembros de Gearbox algunos detalles bastante "suculentos" al respecto. Por ejemplo, que podremos encarnar a los Aliens de un modo parecido a cómo lo hicimos en Darkness, en su vertiente online. Además, el control de vehículos por parte de los marines en las partidas en red está casi confirmado... Y hasta aquí podemos leer sin que un bicho de 2 metros y medio aparezca en nuestra puerta y nos de un "besito" mortal de necesidad.



¿TE ATREVES CON ESTE PRECIO?

PLAYSTATION 3 39,95€ PVPR



PlayStation 2
NINTENDO DS



29,95€ PVPR



24,95€ PVPR





























XBOX 360



decimos la verdad, a nosotros esa serie de televisión, ni fu ni fa, pero los entendidos del tema hablan verdaderas maravillas de ella y, de lo poco que nos han dejado enterarnos del argumento, podemos decir que la cosa promete... ¿Que la compañía sabe más de los Aliens de lo que dicen? Nos encantan las conspiraciones...

Y ya que hablamos de maravillas no podemos dejar de lado el apartado técnico al completo. Comenzando por la faceta sonora, creada desde cero expresamente para la ocasión, pero con niveles de calidad tales que consigue meternos el miedo en el cuerpo, sin necesidad de que en pantallla haya el más mínimo atisbo de tensión.

Además, otro minipunto para los Marines Coloniales es el excelente uso que se ha hecho archiconocido y "ultrausado" Unreal Engine 3.0, que además han conseguido evolucionar desde lo mostrado en Gears of War hasta unos niveles dignos de cualquier juego puntero de última generación. Sobre todo, si hablamos del sistema de iluminación dinámico, que nos ha conseguido dejar la boca abierta, cual túnel de metro.

El único punto negro que vemos en Aliens: Marines Coloniales es su fecha de lanzamiento, fijada para el primer cuarto del año que viene. No podemos esperar hasta el 2009. Queremos destrozar larvas de alien ya, descubrir que se cuece en la compañía, dar órdenes a nuestros soldados y esquivar baba verde corrosiva con cada disparo de nuestro rifle de pulsos, lanzallamas o lo-que-sea-futurista. Tiene tan buena pinta que corre el riesgo de que nos vayamos olvidando de Aliens: Marines Coloniales con el maremagnum de juegos de disparos que asalta a Xbox 360 todas y cada una de las Navidades. Y eso no es lo que querría para sí mismo un tierno alien, con su bonita lengua retráctil y su preciosa y mortífera cola... Ya sabéis, el tipo de mascota que cualquier aficionado a la ciencia ficción querría en lugar de un aburrido hurón o el anodino perro de toda la vida de Dios.



"Una pena tener que esperar a 2009"

SITIADOS, PERO NO ACABADOS

Habrá momentos en los que tendremos que sellar una habitación al paso de los aliens, colocar torretas y trampas para minimizar el riesgo de una confrontación abierta con ellos.



IA DE MIEDO

Más listos que el pan...

Otro de los aspectos en que están poniendo especial interés en Gearbox es en el apartado de la IA. Haciendo que cada tipo de alien se comporte de una manera particular y dinámica, para que nunca haya dos batallas iguales. Los enemigos improvisarán sobre el terrenos tácticas y caminos para llegar a atacarnos de la manera más brutal. Incluso se ha diseñado un sistema de navegación de los aliens por el mapa, de manera que se acabó eso de que los malos aparezcan porque sí donde les conviene a los desarrolladores. Si están en un lugar es porque, de algún modo, han conseguido llegar hasta ahí.







Info

Publica SEGA
Desarrolla Secret Level/ Edge of Reality
Jugadores 1
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- No puedo esperar
- **Pinta bien**
- No está mal
- Necesita mejorar

ARMADURAS PARA TODOS LOS GUSTOS

A lo largo del juego, Tony Stark irá evolucionando su armadura con blindajes, armas y complementos. Esto le permitirá realizar nuevos golpes, así como ser mucho más eficaz a la hora de combatir, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo.

Iron Man & El increíble Hulk

SEGA presenta las licencias de las últimas películas de superhéroes de Marvel

Los Angeles, USA

Ir a L.A., como decía Loquillo, siempre tiene su morbo, pero si encima vas a ver de primera mano los dos últimos juegos de superhéroes en los mismísimos estudios Marvel, es 'el no va más'. Y es que para todo hijo de vecino contemplar esta 'fábrica' de sueños es algo increíble. Que si pósters, miniaturas, estatuas gigantes, cuadros únicos, cómics... y videojuegos. Dos en concreto: *Iron Man* y ***El Increíble Hulk***.

SEGA ya se frota las manos pensando en el tirón de los personajes protagonistas de ambos films, aunque todavía está por ver la calidad final de los juegos, ya que, por lo menos Hulk está un poco verde, y nunca mejor dicho. Pero como se suele decir en estos casos, vayamos por partes.

Iron Man y los espacios abiertos

La primera impresión que ofrece ***Iron Man,*** una vez has contemplado in-game su acabado, es la de un buen juego. Bueno, por la historia —eso de ponerte en la 'piel' de Tony Stark siempre es de agradecer—, por el aspecto gráfico y por las opciones de desarrollo de elementos como las armas, la armadura o los ataques especiales.

Una vez visto que el nivel gráfico de personajes y escenarios es bueno, que los movimientos del personaje son muy naturales y que podemos desatar una orgía de destrucción con sólo apuntar nuestra mano a cualquier objetivo —por no hablar de utilizar las armas de los enemigos para hacerles morder el polvo— es cuando empiezas a preguntarte: "¿Ya está?" Es decir: "¿Ya está?"

> "Iron Man cuenta con un acabado gráfico muy sugerente"



Y es que en los diferentes niveles que pudimos contemplar, como decimos, todo tiene una pinta estupenda, pero la acción se concentraba única y exclusivamente en Iron Man volando aquí y allá, eliminando a todos los enemigos que le salían al paso, si bien estaban dispuestos desde el comienzo en lugares específicos.

Aviones, tanques, enemigos a diestro y siniestro... Pero todos, ubicados desde el comienzo.

Tal vez se echa en falta —y volvemos a recordar que habrá que jugar la versión final para emitir un veredicto— algo más de acción de toda la vida, con ▶▶







golpes aquí y allá y escenarios más trabajados en el sentido de la acción pura y dura.
Eso sí, ***Iron Man*** tiene buena pinta y, de hecho, recuerda en algunos momentos a esa maravilla llamada *Ace Combat 6: Fires of Liberation*, con el bueno de Stark cargando misiles cada dos segundos y volando a velocidades de vértigo, mientras bombardea medio escenario acabando con todo bicho viviente.
Muy interesante será la evolución de la armadura a lo largo de la aventura, así como de los complementos y armas de la misma, que tendremos que ir consiguiendo a través de objetivos concretos en cada misión. Y no menos lo serán los power-ups en las fases más problemáticas, por el volumen de enemigos o su tamaño. Será mediante estas pequeñas 'ayudas' y las ya conocidas 'Quick actions' (esas en las que se te pide que hagas un combo especial de botones lo más rápido posible) con las que podremos acabar cada nivel.
Para los más fans del héroe de la Marvel quedan los diseños espectaculares de Iron Man, las voces de los actores reales y un trabajo conjunto entre SEGA, Marvel y Secret Level, que dejan huella, a pesar de sembrar alguna que otra duda. Algo que, por otra parte, quedará resuelto en pocos meses.

El Increíble Hulk y el trabajo por hacer

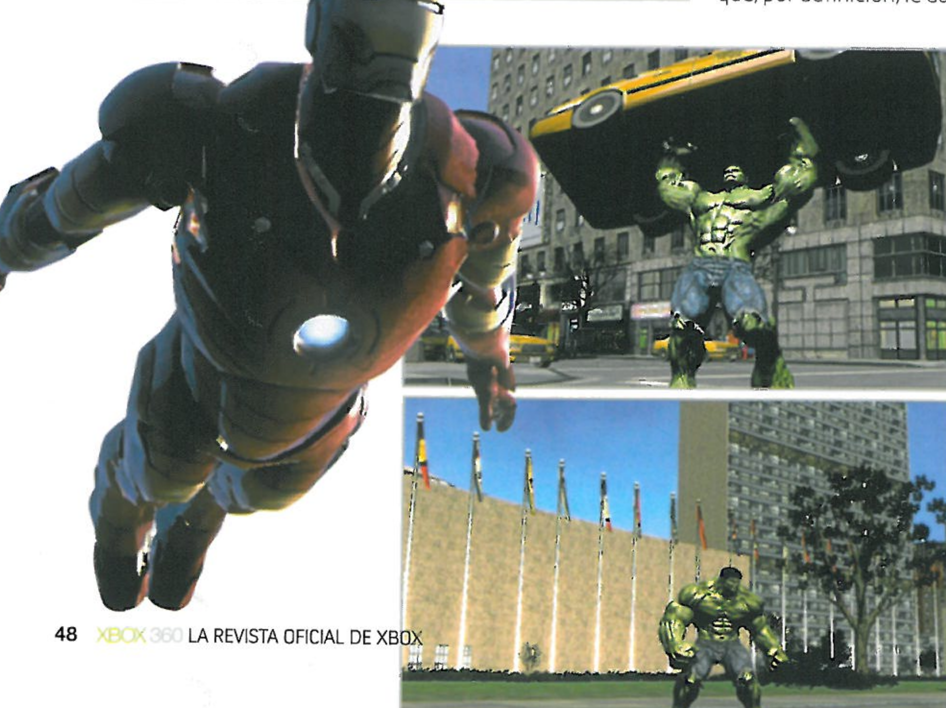
Si ***Iron Man*** es ese típico juego que, a bote pronto, afirmas que puede tener como resultado un título 'molón' para fans de Marvel, del superhéroe o de la película, ***El Increíble Hulk*** es aquel al que, por definición, le das un voto

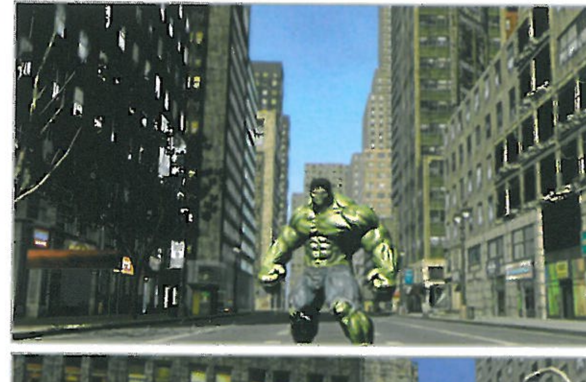






"Con Hulk, cada rincón se puede destrozar"









de confianza, debido a que aún se encuentra en una fase de desarrollo más prematura.
Y es que lo visto en Los Ángeles no es precisamente un título acabado. Sería más justo decir que esperamos que la idea planteada (ya vista en *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction de 2005*), que es buena y que busca sobre todo el entretenimiento, se lleve a cabo con más elementos de los mostrados en la demo a la que asistimos.
Es cierto que a Hulk poco se le puede pedir en concepto de historia (aunque de vez en cuando no estaría de más que algunos guionistas echasen un ojo a alguna saga de Bruce Banner con un gran trasfondo), pero sí que el acabado del juego, a nivel gráfico, de opciones, de movimientos, sea mucho más 'natural'. Y es que algo tan bueno, como poder destrozar cualquier cosa que tengamos delante (coches, helicópteros, tanques, autobuses, personas, edificios...), merece en nueva generación un aspecto más trabajado. Por lo demás y si el equipo se pone las pilas —ellos mismos dijeron que le quedaban muchos retoques al juego— estaremos ante un título muy entretenido, sobre todo si necesitas desestresarte a la salida del trabajo, ya que no habrá nada que tranquilice más que ir dando tumbos por la ciudad y golpear y destrozar todo lo que encontremos a nuestro paso. Además, opciones online —aún no confirmadas—, ¿cameos?, golpes y combos especiales desbloqueables y mucha acción. Todo, sin olvidar multitud de minijuegos y un doblaje completo al castellano.
En definitiva, SEGA y Marvel ya están a punto de tener su primera parejita tras su unión oficial durante 2007 y, salvo algunos problemas que un buen desarrollo no sea capaz de borrar, ambos son pintones, al menos a priori. Eso sí, pedimos encarecidamente a Secret Level y Edge of Reality, en Iron Man y El Increíble Hulk, que les den unos retoques, que merece la pena.

CAPITÁN AMÉRICA ¿Lo próximo?



De todos es sabido que SEGA tiene los derechos para cuatro de los superhéroes más conocidos de Marvel. Los dos que nos ocupan en este reportaje, más Thor y el Capitán América.
Habrá que ver qué acogida tienen estos dos primeros y el potencial que, al final, sean capaces de demostrar, ya que, como es lógico, sevirán de punto de partida para los juegos de superhéroes en el futuro. Desde la Revista Oficial Xbox 360 sólo podemos pedir a SEGA que revise las muchas y muy buenas historias sobre estos cuatro 'grandes', que pueden romper el mercado, si se lo montan bien.



Info

Publica Vivendi Universal
Desarrolla High Moon
Jugadores 1
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...

- *Imprescindible*
- *No puedo esperar*
- *Pinta bien*
- *No está mal*
- *Necesita mejorar*

TAMBIÉN HABRÁ TIROS
Que nadie se crea que los problemas de Bourne se resuelven siempre tirando del cuerpo a cuerpo. High Moon Studios ha incorporado, como otro pilar del título, elementos de shooter en tercera persona. Y como tal, se incluyen armas de todo tipo, desde sencillas pistolas hasta el rey de las armas: el rifle de francotirador.

La Conspiración de Bourne

París, Francia

No has visto en tu vida 'dar cera' de esta manera

Para muchos jugadores *La Conspiración de Bourne* es, a priori, un juego de acción más, con el 'sanbenito' de adaptación cinematográfica o literaria. Nosotros estábamos en ese grupo, pero, después de ir a verlo a París, podemos decir, a falta de confirmarlo en la review, que estamos ante uno de los juegos más interesantes del año.

Y es que, como afirma Meelad Sadat, director de relaciones públicas de High Moon Studios: "No queríamos hacer una adaptación, porque al final todas son una mierda". Y en principio lo han cumplido. Desde el primer momento se tomó como referencia para desarrollar el juego la obra de Robert Ludlum, creador de Bourne. Se adquirieron los derechos de los libros y se comenzó a trabajar de forma conjunta con Tony Gilroy, guionista de las tres entregas cinematográficas sobre este agente secreto, pero con la intención de crear una base con muchos elementos originales. Para dar vida a estas aventuras se ha optado por un sistema basado en tres pilares: combate cuerpo a cuerpo, shooter en tercera persona y lo que los desarrolladores han denominado Escape & Evade, que consiste en secuencias, a lo largo de los diferentes niveles, en las que Bourne tendrá que hacer gala de su velocidad a la hora de tomar decisiones contrarreloj, mientras escapa de algún lugar repleto de enemigos.

Los chicos de High Moon Studios no han escatimado esfuerzos a la hora de recrear el concepto de lucha física defendido por Jeff Imada, el coreógrafo de Hollywood que ha supervisado todas y cada una de las tomas de lucha, dotando a Bourne de más de 200 movimiento de combate y hasta 50 combos diferentes, para acabar con los enemigos a base de patadas, llaves, lucha libre o cualquier objeto del escenario. Y es que estamos ante el que puede convertirse en el primer título de acción, en el que "cada una de las pulgadas que forman el escenario se puede ►►

> "Bourne tiene 50 combos diferentes en combate"





¿QUIÉN SOY?
El juego aborda la problemática personalidad de este agente secreto, que, entre otros problemas, no sabe quién es ni de dónde viene. De este modo, a lo largo de los diferentes niveles irá recordando momentos (extraídos de los libros) de su pasado.



"Los golpes son tan brutales que hasta duelen al verlos"

usar a la hora de un combate cuerpo a cuerpo". Espejos, cuadros, libros, mesas, cristales y todo el material de papelería que encontremos por el camino se puede usar como arma o apoyo en las peleas. De este modo, Bourne será capaz de retorcer brazos, hacer llaves imposibles, ahogar a los enemigos en los lavabos, 'cascar' las cabezas de dos soldados al mismo tiempo o —éste es nuestro favorito, y de Imada también— coger un libro de una mesa y golpearlo para que éste haga lo propio con la cara del pobre adversario.

La segunda clave del juego es su rendimiento como shooter en tercera persona. Bourne podrá usar en ciertas fases armas de fuego con la fórmula típica del género, algo que se funde en mitad de los combates cuerpo a cuerpo de forma tan natural que impresiona. Por último, High Moon ha incorporado "Escape & Evade", un concepto que viene a convertirse en pequeños niveles o fases contrarreloj, en las que, con el tiempo pegado al culo, tendremos que escapar de los lugares más vigilados, y todo, hilando combos de combate para quitarte a los enemigos de encima.

En definitiva, a falta de recibir la preview en la revista sólo podemos decir cosas buenas de esta *Conspiración de Bourne*: acción, tiros, peleas, un hilo argumental sólido... ¿Qué más quieres?

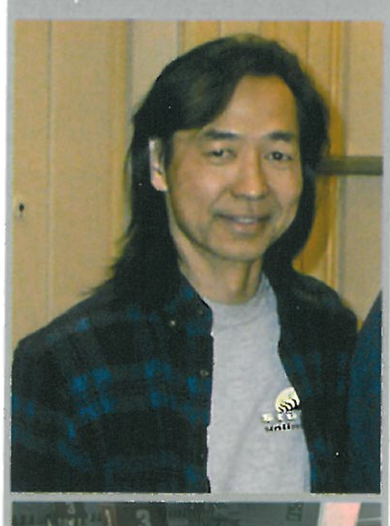






JEFF IMADA El hombre detrás de las bofetadas

Creador de las luchas de, entre otros films, El Club de la Lucha, La trilogía de Bourne o Blade, Jeff Imada es uno de los coreógrafos de lucha más reputados del mundo. Su trabajo en ***La Conspiración de Bourne*** ha sido plasmar en un juego las peleas con las que millones de espectadores de todo el mundo han gozado. El resultado es espectacular, sobre todo en el realismo de los movimientos de los luchadores y del toque beat'em up con el que se ha dotado al título. Más de 200 movimientos, 50 combos, escenarios interactivos... ¿Quién de vosotros no pensará por un segundo que está jugando al mejor Virtua Fighter cuando se ponga a repartir en mitad de cualquier edificio?





Info

Publica Blackbean
Desarrolla Milestone
Jugadores 1-2
Online Sí

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

ESPAÑOLES A BORDO
Es cierto que las Superbikes no han sido demasiado populares en nuestro país, pero desde hace unos años esto ha cambiado. Ahora se pueden seguir por televisión, y ya tenemos cuatro pilotos patrios dejando el pabellón bien alto: Fonsi Nieto, Ruben Xaus y los hermanos Carlos y David Checa. Espectáculo puro.

Milán, Italia

SBK 08

Realismo brutal y velocidad sobre dos ruedas

Hace algo más de un año tuvimos ocasión de viajar a Milán para ver el aspecto de *SBK 07*, el juego oficial del campeonato del mundo de Superbikes, que ya entonces nos dejó muy impresionados, pero que, al final, nunca salió al mercado para Xbox 360. Ahora, los aficionados de las dos ruedas han tenido más suerte. En la blanquita también correrán este año Fonsi Nieto, Ruben Xaus y Carlos y David Checa.

Febrero de 2008: Se celebra la semana de la moda de Milán y partimos, raudos, a la ciudad italiana para ver preciosidades. Pero a nosotros no nos interesan las de la pasarela, sino las de dos ruedas y carrocería reluciente. Y para eso no hay nada mejor que visitar los estudios de Milestone, veteranos creadores de la saga motera *SBK* y responsables del último *MOTO GP 07* para Capcom. Estos son buenos antecedentes, sin duda, pero es que resulta que todos sus componentes son más moteros que Valentino Rossi y no dudan en presumir de sus 'monturas', mostrándonos cientos de fotos con sus teléfonos móviles. Y que son amantes de las motos se nota: sólo hay que oírles hablar de cómo han mimado los detalles este nuevo juego. Irvin Zonca, uno de sus diseñadores, cuenta apasionado que "no se trata de un juego realista con motos, sino que se trata de motos reales incluidas dentro de un videojuego". Casi nada.

> "Se trata de motos reales dentro de un videojuego"

SBK 08 es el videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes y, por supuesto, incluye todas las licencias, todas las motos oficiales, todos los equipos, pilotos y circuitos de la temporada que acaba de comenzar. Todo, con un realismo digno de los mejores elogios, con texturas en alta definición, sombras y luces en tiempo real; el aspecto gráfico de los circuitos, las condiciones meteorológicas, las motos y su comportamiento físico... y los pilotos son de diez. Parece una retransmisión televisiva. Y si a esto le añades una mejorada IA de los pilotos, que ▶▶

TU MOTO, A TU GUSTO
Hasta 19 categorías de mejora se pueden aplicar a tu moto oficial, y todas ellas hacen que la moto se adapte mejor a tu manera de conducir. Cada jugador puede mejorar su moto a su gusto y adaptarla para rascar los mejores tiempos en todos los circuitos. Tú haz caso a los consejos de tu ingeniero.

TODO, CON LICENCIA
Las 22 motos oficiales de la temporada 2008 aparecen en el juego calcadas al detalle: hasta con la más mínima pegatina del sponsor más insignificante. Y todo, en los 12 trazados oficiales de este año.


Atento a las indicaciones y a los tiempos.


Cada piloto toma su propia trazada.


La parrilla de salida se pone muy, muy caliente.


Este es tu ingeniero. Haz caso de sus consejos.


Ajusta hasta el más mínimo detalle mecánico.

muestran un comportamiento en carrera realmente impresionante, tomando por ejemplo, cada piloto, su propia trazada, pues tienes un juego de motos de un realismo jamás visto, que encantará a los fans.
Pero la novedad más importante en la entrega de este año, la primera que vamos a poder disfrutar en 360, es el PIT. El garaje es el corazón de esta nueva entrega y es que permite vivir la competición como realmente es: con la vital importancia de un buen equipo de mecánicos e ingenieros. En el Pit se pueden pedir consejos al ingeniero para modificar todos los aspectos técnicos de la moto al detalle (hasta 19 categorías de mejora). Los mecánicos se ponen en seguida manos a la obra para mejorar la moto con todas tus instrucciones. Puedes hacer pruebas para comprobar el resultado de las mejoras y ayudarte con la telemetría, una herramienta realmente útil (calcada de la que utilizan los equipos profesionales) y que te permite medir el rendimiento de la moto. Graba tu telemetría y compara los gráficos con tus siguientes vueltas con la moto retocada. Así afinarás la puesta a punto hasta límites impensables antes, lo que te convertirá en un piloto ganador.

"Haz de piloto y de ingeniero de tu moto"

El juego, que llegará en primavera, tendrás 6 modos de juego (acción, carrera rápida, contra-reloj, fin de semana de carreras, campeonato y desafío) y contará, por supuesto, con carreras y campeonatos a través de Xbox Live. Además, será apto para todo tipo de jugadores amantes de las motos, pues dispondrá de cinco niveles de juego: desde el más básico arcade al modo de simulación más extrema. ¡A la parrilla de salida!



Gana 20 juegos de Xbox 360
TUROK
HUNT OR BE HUNTED
¡ES MUY FÁCIL PARTICIPAR!
Manda un mail a
xbox360@unidadeditorial.es
con el asunto: Concurso Turok
y entrarás en el sorteo de 20
unidades del juego más salvaje
del año.
www.turok.com
18+
www.pegi.info
TOUCHSTONE
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
© 2008 Touchstone. Turok TM & © Classic Media Inc., an Entertainment Rights group company. "PlayStation" are registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.


ROBOTS GIGANTES
Estos gigantescos vehículos estarán dotados de pinzas y otras herramientas, que se deberían usar para la extracción de minerales, pero que, llegado el momento, se convierten en armas mucho más que poderosas. Los combates a bordo de éstos serán espectaculares.
NUEVO PROTAGONISTA
El tipo de la foto no será definitivamente el protagonista del juego. Ni calvo, ni tan motero. Un aspecto mucho más rudo, un vestuario entre militar, espacial y minero definirá mejor el carácter de un personaje que debe tomar el mando de la revolución minera en Marte.
MUCHO MÁS QUE DESIERTO
Aunque todo lo que hemos podido ver de *Red Faction Guerrilla* hasta el momento transcurría en el mismo tipo de escenarios de tierras rojizas, los desarrolladores confesaron que habrá más ambientaciones para que no parezca que no salimos nunca del mismo sitio, incluso la luz cambiará a lo largo del juego.

» Info

Publica Vivendi Universal
Desarrolla High Moon
Jugadores 1
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...

- *Imprescindible*
- *No puedo esperar*
- *Pinta bien*
- *No está mal*
- *Necesito mejorar*

Red Faction Guerrilla

Marte va a quedar reducido a escombros

Londres, UK

La preocupación del grupo de desarrolladores de Voliton por crear el sistema de destrucción más complejo del mercado ha llegado a su máxima expresión en *Red Faction Guerrilla*. El juego no verá la luz hasta dentro de algunos meses, pero nosotros hemos tenido la oportunidad de jugar con sus creadores en un hotel de Londres.

Es el nuevo sistema de destrucción de donde nace este nuevo *Red Faction*. La inversión de tiempo, dinero y personal ha sido enorme en los últimos años, pero vale la pena ver que ni los edificios desaparecen, si los volamos, ni se dividen en una serie de trozos prefijados. En **Red Faction Guerrilla**, cada edificio, cada elemento arquitectónico que conforma el escenario está construido para que se derrumbe como lo haría en la vida real. Se han programado las zonas de tensión, de carga, etcétera y cada cambio afecta a la estructura completa de la construcción. Aunque no será algo que se vea en el juego final, la gente de Volition nos enseñó muy gráficamente cómo ocurrían todos los derrumbes y destrucciones. En pantalla aparecían los esquemas de los edificios sobreimpresionados en las propias construcciones y con colores verde, amarillo o rojo en función de si tenía esa parte menor o mayor tensión. Si se dedicaban a tirar granadas sobre una zona, este dibujo no sólo iba modificándose al desaparecer algunas partes (que, por supuesto, quedaban en el suelo), sino que las tensiones se iban trasladando y acentuando su color en las zonas más castigadas. En definitiva: han conseguido hacer que reducir a escombros una ciudad pueda llegar a ser algo que tengamos que pensarnos como hacer para no acabar con nuestros huesos debajo de los cascotes.

"Cada edificio se derrumba como lo haría en la vida real"



Precisamente para evitar derrumbes se tomó una decisión drástica en la serie. Por primera vez, el juego se vivirá desde la tercera persona. Fundamentalmente, el cambio se debe a la mayor visibilidad del perímetro de acción de nuestro personaje. Sobre todo, para que no le caigan grandes bloques de cemento encima o se vea aprisionado en un derrumbe. Por cierto, el protagonista no será el motero que aparece en todas las imágenes de arte conceptual. Un cambio de última hora sugiere que su aspecto será más militar y quizá lleve un casco que no nos deje verle el rostro. No en vano se trata de un humano en las minas de extracción de Marte y, dudosamente, podría sobrevivir en esas condiciones. Pero todo esto es ciencia ficción. Como detalle que apoya este concepto de ▸▸

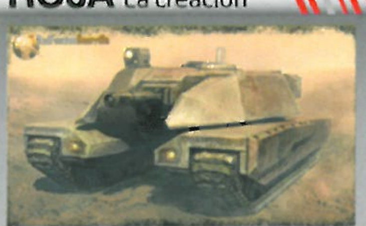
ciencia ficción pura y dura está el de las mochilas que encontraremos por el escenario. Se han creado estos elementos para justificar una serie de cambios en las habilidades de nuestro hombre: correr más, saltar, embestir con fuerza o lanzar ataques magnéticos. La verdad es que serán útiles, pero sobre todo en el modo multijugador, que también hemos tenido el placer de probar. Uno de sus modos estará específicamente diseñado para sacar mayor rendimiento al sistema de destrucción. Dos atacan y dos defienden un complejo. Se trata de derribar los edificios antes de que el tiempo se agote. Muchas son las novedades de este tercer capítulo. Se conserva el espíritu revolucionario, la causa minera como hilo argumental e incluso Marte como escenario (que tendrá 4 veces el tamaño del mapa de *Saints Row 2*, unos 250 millones de m^2). La campaña será por misiones sueltas, contaremos con muchos vehículos y gigantescos robots, nos pasaremos horas en escombreras y le dedicaremos una gran atención al modo multijugador, que introduce nuevas normas y modos realmente adictivos, permitiendo hasta 16 jugadores en línea. Y eso que prácticamente acaban de empezar a diseñarlo. Y contará también con una herramienta para crear escenarios destructibles que muy pronto veremos en más juegos.

"Un mapa con 250 millones de m^2"

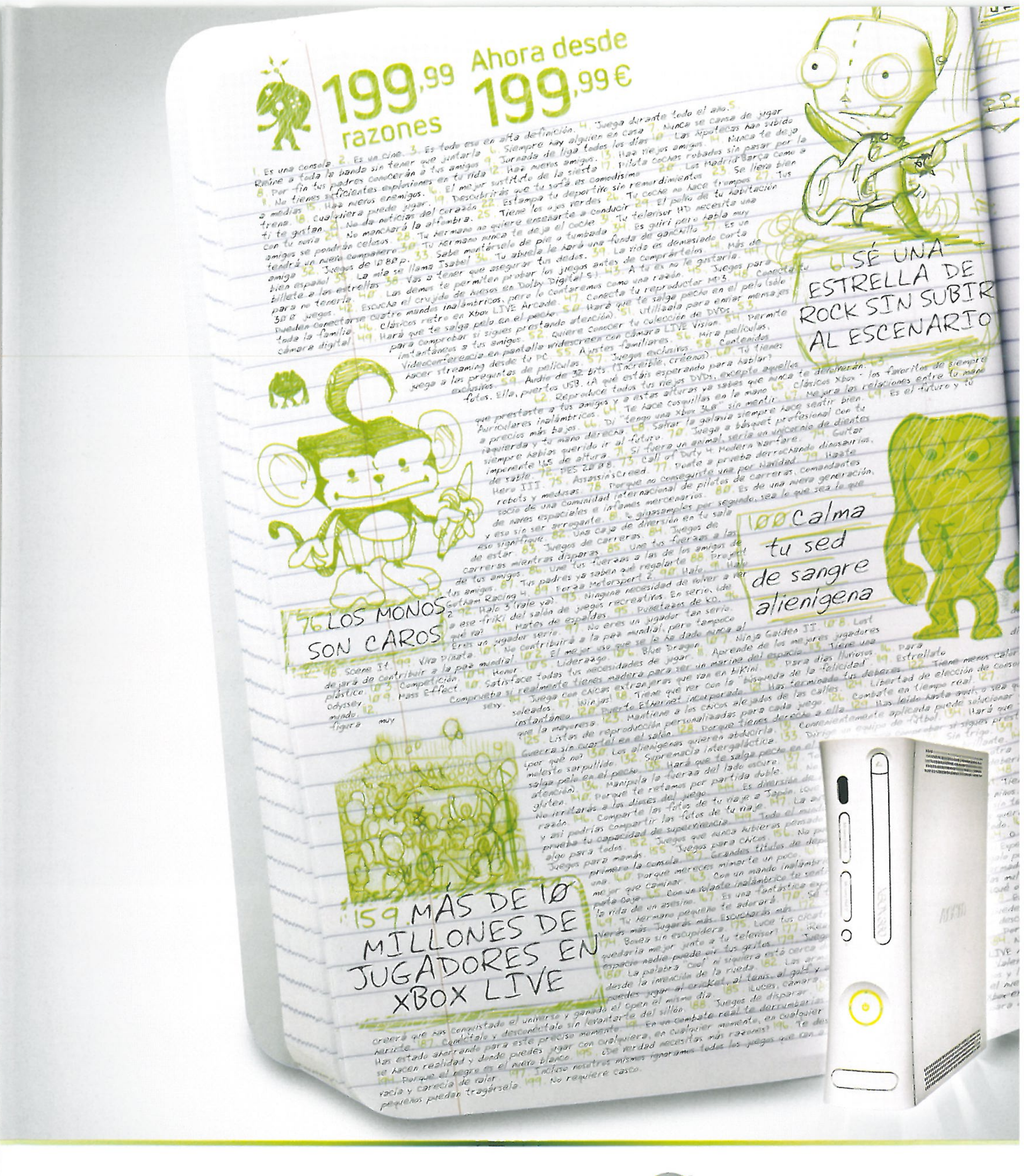




LA FACCIÓN ROJA La creación



Hace ya siete años que llegó el primer Red Faction. Apareció en PS2 y más tarde en Mac y PC. Nos introducía a la historia de una revolución minera en Marte y nos conducía a lo largo de 20 niveles, en los que podríamos llegar a usar hasta 15 armas de destrucción. Desde el primer momento, el concepto de la destrucción de los escenarios estuvo presente, pero fue en 2003 y con Red Faction II cuando se empezó a dar un protagonismo total a la destrucción. Armas pesadas, vehículos blindados y explosivos eran la mejor baza. En esta ocasión, el juego salió para GameCube, Xbox, PC y PS2 y, aunque no llegó a calar entre los críticos, sí fue un éxito entre el público que ha demandado una tercera entrega, que llega ahora con el nombre de Red Faction Guerrilla.


199,99 razones
Ahora desde 199,99 €
¡¡SÉ UNA ESTRELLA DE ROCK SIN SUBIR AL ESCENARIO
100 calma tu sed de sangre alienígena
76 LOS MONOS SON CAROS
159 MÁS DE 10 MILLONES DE JUGADORES EN XBOX LIVE

Info

Publica Activision
Desarrolla Nerve Soft
Jugadores 1
Online 2-16

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

LOS STROGG MOLAN MÁS

No sabemos exactamente por qué, pero, por lo que hemos podido ver, aunque en poder ambas razas van parejas, los Stroggs tienen un tirón innegable. Para empezar, son medio máquinas, que no necesitan botiquines ni recargar munición. Y luego están sus vehículos, más molones que un pokémon con peinado afro. Nos encantan.

VOLANDO VOY...

La variedad de vehículos es tan brutal que va desde lanchas fuera borda a mechas gigantescos, con misiles hasta en el sobaco. Pero lo mejor es una especie de propulsores individuales que nos hacen volar como pulguitas aéreas. No sabemos a qué esperan los inventores para crear uno de éstos para olvidarnos del Metro.





Enemy Territory: Quake Wars

Machaca a los Stroggos sin piedad

Londres, UK

La historia de la saga Quake comienza en tiempos inmemoriales, casi mesopotámicos. Concretamente en 1996, con el primer shooter tridimensional de la corta historia del videojuego. Desde entonces, lo suyo ha sido un no parar continuo. A una excelente segunda parte se añadió después una tercera, centrada en el apartado multijugador y que supuso una verdadera revolución entre los juegos de tiros en primera persona. Obviaremos la cuarta entrega de la saga, que ha llegado a salir en nuestra amada Xbox 360, pero que es la menos destacable de todas, para por fin llegar a este *Enemy Territory: Quake Wars*.

Otro shooter en primera persona. Si no, no podría ser considerado un Quake, orientado de manera brutal hacia su modo multijugador. Poco importa la historia, que se reduce a que Los Stroggos han llegado a la Tierra. Defiéndela de estos engendros como fuerza de defensa, los GDF, o únete a las fuerzas invasoras. A partir de aquí vienen una sucesión de batallas multijugador, en las que los equipos tienen que cooperar por narices si quieren alzarse con la victoria, de una manera muy parecida a la que se puede ver en cualquier juego de la saga Battlefield de EA.

Tomando el papel de una de las categorías de soldado, entre las muchas posibles (médico, ingeniero, soldado, covert ops...), los jugadores tendrán que ir cumpliendo ciertos objetivos, en función del mapa en el que jueguen. Puede ser desactivar el condensador de fluzo de una base o poner una bomba en pleno culo de una base alienígena. La variedad deéstos es increíble. Y es quesi de algo se han pavoneado los chicos de Nerve

> "Los equipos deben cooperar por narices para alzarse con la victoria"

Software es del amplio abanico de posibilidades que tiene el jugador a los mandos de su última creación.

A los tipos de soldados hay que añadir los vehículos de cada raza, algunos verdaderamente increíbles y merecedores de un: "¡Oh, Dios mío!" con todas las de la ley, las habilidades únicas que tiene cada una de las facciones o las posibilidades infinitas en los inmensos mapas que incluye el juego. Todo ello consigue configurar una experiencia de juego única.

Con el mando en las manos, todas las acciones salen solas, tan naturales que parece que llevemos jugando al mismo juego desde siempre, y la verdad es que es así, porque se trata de una evolución de anteriores entregas, con algunos detalles del juego gratuito de PC Enemy Terrytory (si nunca lo has probado, bájalo ya porque es la bomba), más el apartado técnico que el motor usado por Id desde *Doom 3* hasta *Prey*

COOPERA PARA GANAR
La clave en *Quake Wars* es el trabajo en equipo. Cada objetivo sólo puede realizarlo un tipo concreto de soldado, pero para llegar a él tendrán que colaborar el resto de jugadores. Por ejemplo, la lancha: uno conduce, otro dispara y otro jugador para el desembarco.





DE TODO UN POCO



A estas alturas, ***Enemy Territory: Quake Wars*** no pretende inventar la Coca-Cola. Sabe las armas que tiene, pero también las que tienen el resto de sus competidores en el segmento de shooters online. Por eso ha tomado elementos de todos ellos, y así, picando un poquito de cada casa, se han creado unos cimientos muy sólidos.

De *Battlefield* toma los vehículos y el combate por objetivos; de *Call Of Duty*, un sistema de mejoras, aunque esta vez se producen dentro de las partidas; de anteriores, Quake toma su estética, bien diferenciada, y de *Wolfenstein: Enemy Territory* toma todo lo demás. Toda esta mezcla le otorga una personalidad propia, que es capaz de seducir al jugador no por ser 'como', sino porque acaba resultando realmente atractiva por sí misma.

"La versión de Xbox 360, la mejor"

Y si además os contamos que la versión para nuestra consola será infinitamente superior a la de PS3, en prácticamente cada uno de sus bits, mejor que mejor. Sabemos que siempre lo decimos, pero es que esta vez va más en serio que nunca. Porque mientras nosotros tendremos un modo historia, nivel de entrenamiento y mejores gráficos, los usuarios de 'la otra'consola se tendrán que conformar con... lo que les toque.

Aunque la versión oficial es que saldrá a la calle "cuando esté acabado", nos ha dicho un pajarito, y todo mundo sabe que las aves nunca mienten, que para mayo o junio a lo más tardar tendremos el juego en la calle, listo para servirnos una buena ración de combate táctico, ya sea a lomos del caballo de San Fernando —un rato a pie y otro andando— o en alguno de los vehículos que incluye por tierra, mar o aire. No podemos esperar: nos encantan los shooters online, y éste tiene una pinta extraordinario. Lo queremos ¡YA!



Para más información, visita www.xbox.com

CONTENIDOS



Tendremos nuevos vehículos a nuestra disposición, lo que nos permitirá tener una nueva visión de la ciudad, así como nuevas misiones y problemas.



Aquí tienes toda la información sobre el juego, que promete ser superventas, un año más, en todas las plataformas.



UNa imagen de la edición especial. Brutal, ¿eh?

» Info

Publica Take Two
Desarrolla Rockstar
Jugadores 1
Online Por confirmar

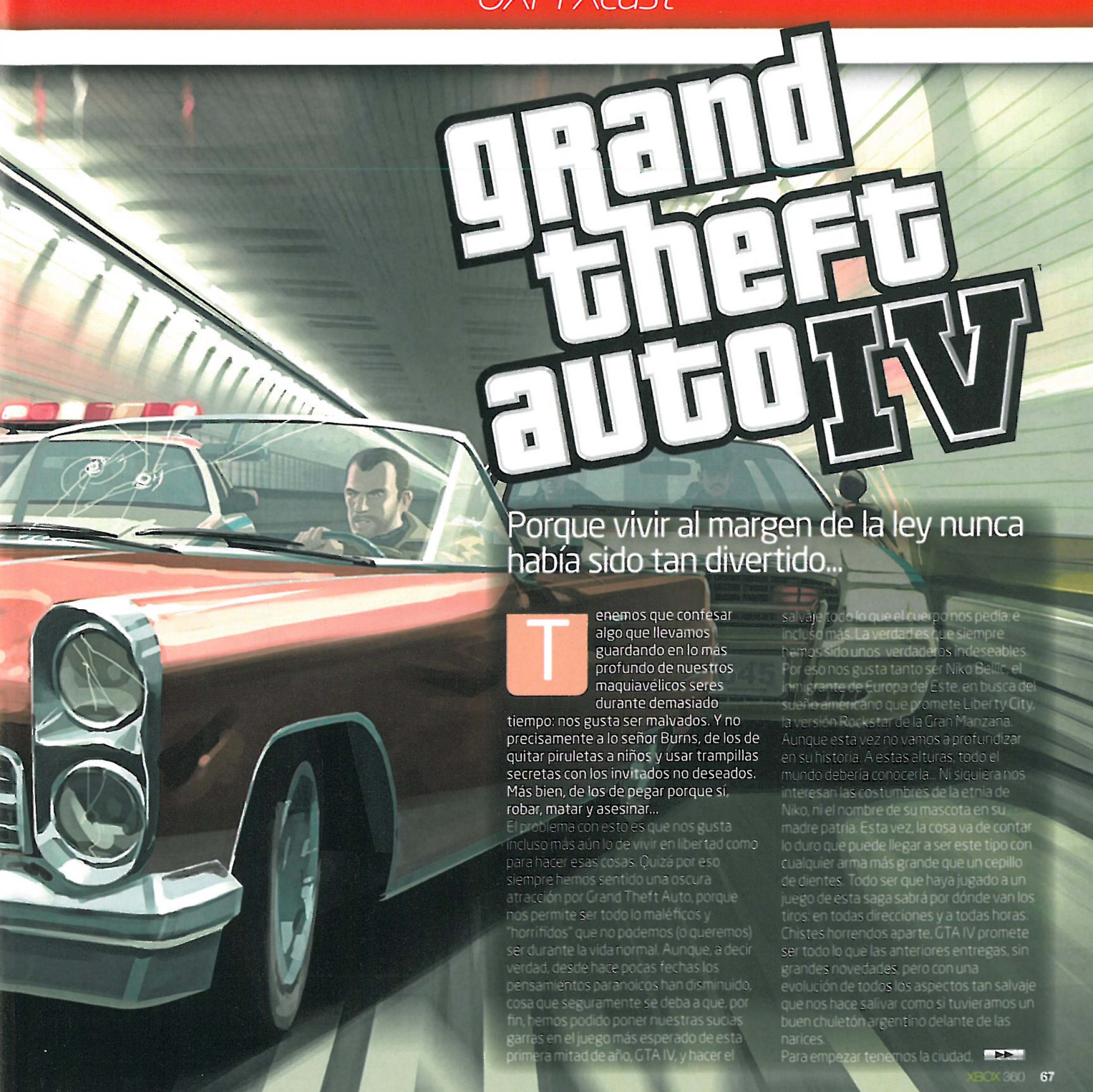
TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Lanzamiento
29 de Abril

CON LA POLI EN LOS TALONES
No podían faltar a la cita. Los 'maderos' vienen con más ganas de marcha que nunca. Y ahora que los transeúntes pueden llamar a la policía, son peores que un grano de pus en el culo. Un consejo, dispara a las ruedas para ver bonitos espectáculos acrobáticos.

"Sé malo. Olvida lo que tu madre dijo cuando eras pequeñito... El lado oscuro mola"
OXM Xcast



Grand Theft Auto IV

Porque vivir al margen de la ley nunca había sido tan divertido...

Tenemos que confesar algo que llevamos guardando en lo más profundo de nuestros maquiavélicos seres durante demasiado tiempo: nos gusta ser malvados. Y no precisamente a lo señor Burns, de los de quitar piruletas a niños y usar trampillas secretas con los invitados no deseados. Más bien, de los de pegar porque sí, robar, matar y asesinar...

El problema con esto es que nos gusta incluso más aún lo de vivir en libertad como para hacer esas cosas. Quizá por eso siempre hemos sentido una oscura atracción por Grand Theft Auto, porque nos permite ser todo lo maléficos y "horrifidos" que no podemos (o queremos) ser durante la vida normal. Aunque, a decir verdad, desde hace pocas fechas los pensamientos paranoicos han disminuido, cosa que seguramente se deba a que, por fin, hemos podido poner nuestras sucias garras en el juego más esperado de esta primera mitad de año, GTA IV, y hacer el salvaje todo lo que el cuerpo nos pedía, e incluso más. La verdad es que siempre hemos sido unos verdaderos indeseables. Por eso nos gusta tanto ser Niko Bellic, el inmigrante de Europa del Este, en busca del sueño americano que promete Liberty City, la versión Rockstar de la Gran Manzana. Aunque esta vez no vamos a profundizar en su historia. A estas alturas, todo el mundo debería conocerla... Ni siquiera nos interesan las costumbres de la etnia de Niko, ni el nombre de su mascota en su madre patria. Esta vez, la cosa va de contar lo duro que puede llegar a ser este tipo con cualquier arma más grande que un cepillo de dientes. Todo ser que haya jugado a un juego de esta saga sabrá por dónde van los tiros: en todas direcciones y a todas horas. Chistes horrendos aparte, GTA IV promete ser todo lo que las anteriores entregas, sin grandes novedades, pero con una evolución de todos los aspectos tan salvaje que nos hace salivar como si tuvieramos un buen chuletón argentino delante de las narices.

Para empezar tenemos la ciudad, ▶▶



16+
www.pegi.info
xbox.com/lostodyssey Subtítulos en Castellano y sólo en Xbox 360.
200
400

Jump in.




XBOX 360
LIVE

"Los habitantes de Liberty City ríen, cantan, compran, discuten, curran... Están vivos de verdad"

▶▶ más viva que nunca, gracias a nuestros conciudadanos de Liberty City. Por fin, se han decidido a dejar de hacer el vago y tener vidas propias. Y es que ahora la gente va a su rollo por la calle. Ríen, cantan, discuten, van a por la compra... incluso roban para luego escapar de la policía. Sería genial si no se hubieran puesto tan puñeteros. Tan independientes son, que si nos ven haciendo el mal llamarán a la policía y/o las autoridades pertinenentes, que además se han vuelto peligrosamente inteligentes.

Se acabó lo de escapar de los maderos de rositas sin siquiera un rasguño. Ahora nos irán prestando la atención que nuestras fechorías merecen, hasta el punto de llegar el ejército con tanques y demás parafernalia béica. Además ahora son capaces de desarrollar tácticas para cazarnos. Un buen ejemplo sería la trampa que nos tendieron estos desgraciados cuando nos obligaron a escapar a pie (disparando a las ruedas de nuestro bonito buga) para, al girar una esquina, encontramos a cinco policías esperando pacientemente con unos trabucos que ni Curro Romero. Obviamente no conseguimos escapar de la zona de búsqueda, pero poco después conseguimos vengarnos.

Nada más salir del hospital, hicimos una falsa llamada de emergencia a la pasma, y... ojo por ojo, una bonita hoguera. Esta 'vendetta' no habría sido posible sin otro de los nuevos elementos: el móvil. Desde él podremos hacer y recibir llamadas, siendo un elemento fundamental en el desarrollo de la historia, puesto que las nuevas misiones se nos encargarán a través de este aparato, tanto para las principales como para las secundarias. Además, podremos enviar SMS e incluso comprar melodías en plan "envía La Bomba al 5757". Y si nos aburre un modelo, pues en la tienda de telefonía compramos otro y asunto arreglado. Pero lo bueno viene cuando nos damos cuenta de que, gracias al móvil, aparece un componente social en GTA. Tarda mucho en contestar a un amigo y se picará. Dejará de prestarte atención y de concederte las ventajas que da el tener a ese mafioso en concreto como colega. Hazle eso mismo a la novia (porque Niko puede echarse novia) y te tendrá a palo seco hasta que las ranas críen pelo. Da igual lo guapo que te pongas o que compres un traje de chaqueta y corbata en la tienda de ropa (podremos vestir a Niko como nos venga en gana), las mujeres no perdonan que las dejes colgadas.

Para ahogar las penas, nada mejor que irse directos a un club de striptease, donde contratar los servicios de una bailarina y disfrutar del show acompañado de unas cuantas copichuelas. Al salir, prueba a conducir y sabrás por qué la DGT se empeña en lo de que si bebes no conduzcas... Se llama a un taxi o se monta en metro y a casita, a dormirla, que seguro que a la mañana siguiente hay mucha gente a la que torturar y asesinar. Ventajas de tener por fin un sistema de transporte público decente, a la altura de la saga de Rockstar.

Y si no apetece ser conducido, qué mejor que echar mano de la amplísima variedad de vehículos que encontraremos por las calles y que van desde coches hasta helicópteros, pasando por motos, lanchas, camiones, autobuses... Sólo faltan los triciclos para niños y aviones para tener todo el repertorio de artefactos de transporte de personas cubierto. Los más importantes son los coches, con más de 150 diseños diferentes y cada ▶▶



SUBE EL VOLUMEN

El loro, siempre a tope...

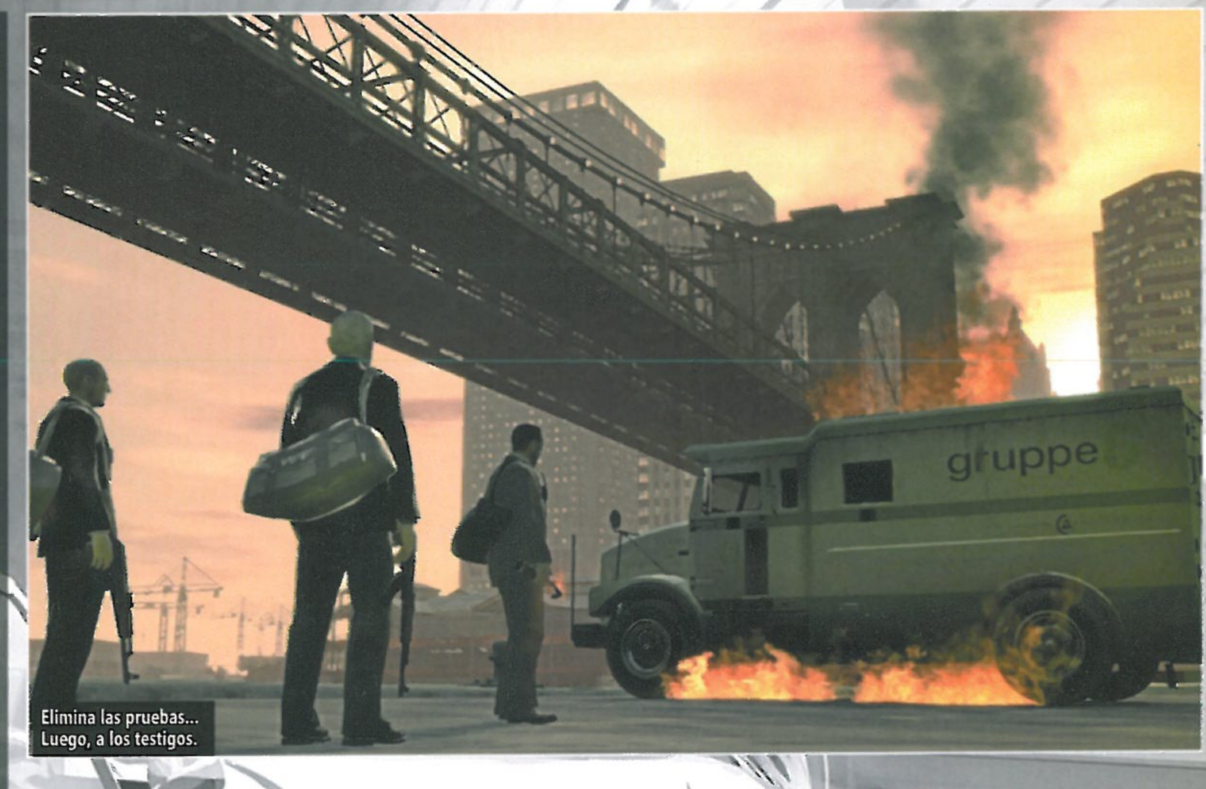
Una seña de identidad de la saga ha sido siempre el estilo que destila el apartado sonoro. Empezando por el magnífico doblaje en inglés, genial y con tal variedad de acentos que parece una ONU 'videojueguil'. Tal es el nivel de maestría que, por una vez y sin que sirva de precedente, nos alegramos de que no hayan pasado a nuestro idioma las voces de los personajes.

La música sigue tan bien elegida como suele estarlo, configurando las distintas emisoras que se pueden escuchar por la radio y que van desde la cháchara insulsa, al estilo Cope, hasta el rap, pasando por todos los estilos imaginables. Además, esta vez nuestro móvil tendrá la función de radio, con lo que se acabó eso de sólo tener banda sonora cuando vamos en nuestro flamante buga tuneado. Los grupos que podremos escuchar no nos dejan decirlos, pero sobra decir que hay suficiente calidad y "nombres" para cerrar la boca a cualquier usuario que quiera quejarse por la música.

uno con un comportamiento único y personalizado. Además, la física al volante (igual que a pie, aunque ésta es menos obvia) se ha mejorado, hasta extremos que rozan lo real, ventajas del motor físico Euphoria, lo más de lo más en su campo en los tiempos que corren. Es decir: si vas muy deprisa derrapas; si derrapas, te estampas contra un muro, y si te estampas, sales volando por el parabrisas y ya ahí, que sea lo que Dios quiera. A esto habría que añadirle tres o cuatro raciones "de ésta no salgo vivo", si empieza a llover y además hiela. Cosas del clima dinámico y el ciclo día/noche que siempre ha tenido GTA.

Todo esto suena bastante bien, pero si el núcleo del juego no funcionase sería un verdadero fracaso a todos los niveles. ¿A qué nos referimos ahora? A cuando llega la hora de las tortas, lo de pegar tiros como si fuéramos un vulgar Rambo o un Eraser cualquiera. Originalmente la saga siempre había sido un poco "chof" en este aspecto, con apuntado automático y dos únicas opciones de combate: disparar poco o disparar mucho. Todo ha cambiado para GTA IV. En primer lugar, el sistema de apuntado, aunque sigue siendo automático, ha dado un paso adelante importante, permitiéndonos apuntar a cualquier parte del cuerpo de los enemigos. En la práctica esto se lleva a cabo pulsando el gatillo izquierdo, para fijar, y luego moviendo el stick derecho para mover la mirilla a la parte del cuerpo que más rabia nos de. Y por si parece poca mejora, hay que añadir el nuevo sistema de cobertura dinámica. Y es que no se puede ser guay en el mundo de los videojuegos hoy en día si tu protagonista no puede esconderse detrás del escenario para apuntar y pegar tiros sin convertirse en un colador. Con el botón RB, Niko se parapetará tras el escenario para disparar, mientras está a cubierto sacando la mano con el arma o apuntar cuidadosamente y salir en el momento adecuado. De verdad, supone una gran mejora en la mecánica de juego, y más, si se puede poner en práctica incluso mientras conducimos un coche, con el brazo por la ventanilla... Eso no se ve ni los Autos Locos, vaya.

Todo esto suena fantástico, y configura un juego excelente, pero no es lo mejor, al menos para nosotros. A nosotros lo que más nos cautiva de GTA IV es su libertad. De hecho, cuando pudimos probar el juego, con un desarrollador intentado guiarnos a nuestro lado, lo primero que hicimos fue pegar una paliza a un vendedor de perritos calientes, para después asaltar su puesto y ponernos como el kiko,



Elimina las pruebas... Luego, a los testigos.


Sólo los 'pringaos' acaban en la cárcel.


Si controlas un helicóptero eres Dios.


"Tu vigila, que yo disparo."

¿A QUE LLAMO A MIS AMIGOS?

Tener colegas nunca fue tan fácil

En la vida normal tener amigos supone hacerles caso, pegarles un toque de vez en cuando y, según la edad, echar un fútbol, pegarse unos litros o tomarse un vermouth. En GTA IV todo es más fácil. Basta con hacer un par de misiones acompañados de un personaje para que se conviertan en nuestros compañeros de armas y luego simplemente contestar a sus llamadas. Con ello ganaremos su confianza y les podremos pedir ayuda en cualquier momento para sacarnos las castañas del fuego. Unas veces vendrán a pegar tiros a nuestro lado, en plan escuadrón de la muerte, y otras nos venderán armas, coches o incluso nos servirán de tapadera ante la poli. Además, son una compañía inmejorable para las borracheras en las tascas de Liberty City. Lo que no nos han aclarado del todo es si podremos ser colegas de bandas rivales simultáneamente. Aunque no nos extrañaría nada que sí se pudiera hacer. Ya lo dicen en las películas: "Ten amigos hasta en el infierno."

luego escapamos de la policía con el objetivo para intentar viajar a la isla de la estatua de la libertad porque nos parecía una bonita postal y queríamos hacerle una foto con el móvil, tras esto el cuerpo nos pedía marcha, así que jugamos un poco con el lanzamisiles. Luego, decidimos "trabajar" un poco conduciendo una ambulancia infernal y, por fin, tras casi media hora de no hacer nada que tenga que ver con la historia, empezamos a hacer las misiones que nos encomendaron. Estos encargos no son en absoluto una revolución en el género y se centran en lo de siempre. Es decir, un ve ahí y mata a éste, transporta esto, protege a noséquién o persigue a Fulanito sin que te vean. No es que sean aburridas, más bien todo lo contrario, pero es que lo que hace grande a Grand Theft Auto es la sensación de libertad que da al jugador y que nos empuja a pasar horas puteando a todo habitante de Liberty City simplemente porque puedes hacerlo, lo que daremos en llamar factor "cabra".

Un gran nivel gráfico

Otro detalle muy a tener en cuenta es el elevado nivel gráfico de GTA IV, que hace uso de las últimas técnicas para presentar un aspecto imponente, cercano a la realidad en muchos momentos y sin los fallos de las entregas anteriores en animaciones, modelado de vehículos y escenarios o pop-in en la lejanía. Y es que se está cuidando hasta el más mínimo detalle en cada calle y callejón para que todo luzca perfecto. Sólo hay que ver el sistema de animación facial de todos y cada uno de los habitantes de la ciudad para saber que la cosa va muy en serio. Pero no sólo eso, sino que además lo de subir a Niko Bellic al trono de los bajos fondos 'libertycitianos' no será flor de un día, puesto que a las cerca de 100 horas que los chicos de Rockstar anuncian a bombo y platillo que se tarda en acabar el juego, hay que añadir las horas que pasaremos ocupados con el factor "cabra". Con lo que quedan meses y meses de diversión. Y eso, sin tener en cuenta el ultrasecreto modo multijugador que nos enseñarán el mes que viene, y los dos capítulos exclusivos que están en desarrollo en exclusiva para Xbox 360 y que añadirán otro buen puñado de horas. Nos queda esperar a que llegue la polémica, que la habrá, y nos convirtamos en satanases del infierno por jugar a Grand Theft Auto IV. Nos da igual. Necesitamos echar el guante a la versión final para deciros que es tan genial y perfecto como esperamos que acabe siendo. La respuesta la tendremos en el próximo número.

"GTA IV Hace uso de las últimas técnicas gráficas para dejarnos con la baba colgando"

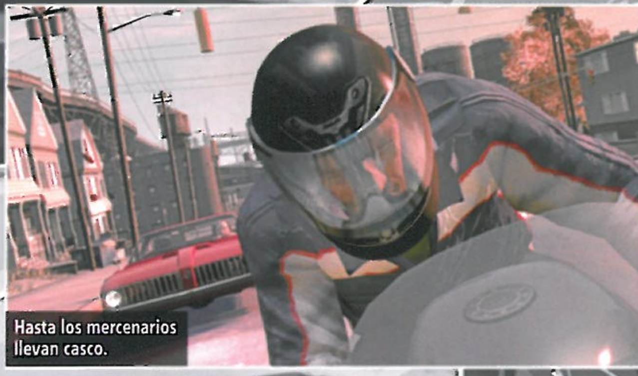
CUESTIÓN DE TAMAÑO

GTA IV los tiene más grandes que nadie...

Los barrios en GTA IV son cualquier cosa menos pequeños. Vale, hay que admitir que el tamaño de la ciudad en su conjunto es igual al que tenía la anterior entrega, San Andreas, pero en este último había cantidad de parques y espacios vacíos. Ahora todo es parte de la jungla de asfalto, con millones de detalles más en cada calle. Sólo hay que abrir el mapa para ver un laberinto de callejuelas en la totalidad del mapeado. Sólo se salva Central Park, la isla de la estatua de la Libertad (no hay que olvidar que Liberty City es una representación bastante fiel de la actual Nueva York) y lo que viene siendo la mar de estar enmoquetado con un bonito color asfalto.



A pie y andando, con la metralleta cargando



Hasta los mercenarios llevan casco.

Bazokas, la poesía hecha arma...

"Cerca de 100 horas de juego, más los modos multijugador y episodios descargables"



El tráfico es más infernal que la M40.

TÚ ELIGES
SOLDADO O MERCENARIO,
HÉROE O TRAIDOR,
AMIGO O COMPAÑERO DE FATIGAS,
UN SUELDO O FORRARSE

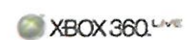
ESO ES ARMY OF TWO.

WWW.ARMYOFTWO.ES

ARMY OF TWO

14/03/08



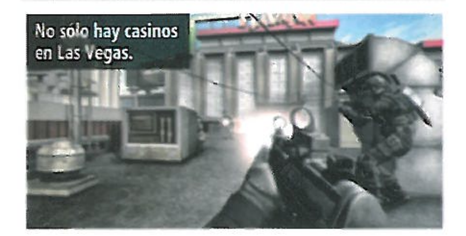





REVIEWS

La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

CONTENIDOS


No sólo hay casinos en Las Vegas.

Detalles

En la calle **28 DE MARZO**

Edita: Sega
Desarrolla: Monolith
Jugadores: 1-2
Online: 8 jugadores
A tu manera: Elige tu arma.

MÁS en xbox.com

"El gore es una constante en este sangriento juego."

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un FPS con muy poquitas armas de fuego.

Se parece... A una novela de Agatha Cristie con violencia extrema.

¿Para quién? Amantes de los survival horror y acción, en general.

"El Glaive se convertirá en tu arma preferida inmediatamente"

El arma cortante y arrojadiza de *Dark Sector* **p92**

¿Sabías que?
PÁJAROS MUERTOS
En la primera entrega había que coleccionar pájaros muertos. Aquí no, pero hay que seguir buscando sus cuerpos para dar con los molestos transmisores.

Condemned 2

Terror psicológico, asesinatos por resolver y mucha, mucha sangre

AUTOR: OXM Maeso

Condemned 2 es como un puñetazo directo en la cara. Un juego de acción en primera persona, brutal, con una atmósfera terrorífica y agobiante como pocas y unas peleas cuerpo a cuerpo que no tienen nada que envidiar a ningún juego de lucha. Patadas, puñetazos y objetos contundentes abriendo cabezas en medio de la peor de tus pesadillas.

Creo que lo mejor que tiene *Condemned*, tanto esta segunda entrega como su genial primera parte, es que se trata de un 'shooter' al que no se le puede calificar como 'shooter', más que nada porque disparar, lo que se dice disparar, se dispara poco en este juego. Es cierto que, de vez en cuando, podremos tener un arma de fuego entre las manos, pero las balas son tan escasas que terminaremos utilizando, sobre todo, la culata del arma para abrirnos paso. Aquí lo importante es dominar las luchas cuerpo a cuerpo, ayudándonos de los puños desnudos de Ethan Tomas o de cualquier objeto contundente que encontremos por ahí. Los golpes con ambas manos, las coberturas, las patadas y los combos ofrecen un enorme repertorio de luchas cuerpo a cuerpo, donde lo más importante es observar al contrario, estudiar sus golpes, los momentos donde se agota, en los que despliega sus ▶▶

A veces los enemigos se zurran entre ellos mismos.

"Las luchas son como un 'piedra, papel y tijera' a lo bestia"

golpes. Así, como si se tratara de una coreografía, es como aprendemos a luchar y eliminar a los contrarios (muy variados, por cierto). Y lo mejor es que la cámara del juego acompaña perfectamente nuestros movimientos y se mueve como si fuera real, sobre todo cuando recibimos golpes de un contrario, que nos pondrá mirando al suelo o al techo y nos quedaremos aturdidos durante un momento. Realismo brutal y sangriento en las luchas que, lógicamente, han colocado un +18 en la calificación por edades.



Bloodshot tiene un modo multijugador basado en el genial sistema de lucha. De 2 a 8 jugadores hay partidas Deathmatch, Survival...

RETOS Y RECOMPENSAS

Si quieres, puedes destruir todos los transmisores sónicos de cada nivel y escuchar todas las noticias sintonizando las antenas de televisiones y radios que encuentres. El juego te recompensará al terminar cada nivel. Además, siemrpe hay objetivos secundarios por superar.

La primera entrega del juego de Monolith ya supuso una grata sorpresa, con ese guión tan conseguido, ese realismo brutal y las adictivas peleas cuerpo a cuerpo. Pero la segunda entrega ha ido mucho más allá, multiplicando todo lo bueno que vimos en aquel juego, que llegó al mercado en el lanzamiento de Xbox 360. Aquí volveremos a encarnar al ahora ex-policía Ethan Thomas, convertido en un apestoso y borracho vagabundo, pero rodeado aún en sus extraños fantasmas. Ethan se encuentra en una ciudad en decadencia, al borde del caos, y él es el único que sabe que algo horrible está ocurriendo. ¿O estará ocurriendo sólo en su transtornada cabeza?

Golpear e investigar

La jugabilidad de *Condemned 2* vuelve a resumirse en las sangirentas y adictivas luchas cuerpo a cuerpo, la exploración y la investigación de escenas del crimen (al más puro estilo CSI), que ya pudimos experimentar en la primera entrega. En cuanto a los combates, se han añadido muchas mejoras y a los golpes derecha-izquierda (gatillo izquierdo y gatillo derecho) propios de un juego de boxeo como *Fight Night*, ahora se han añadido momentos con secuencias de golpes (en los que hay que tocar una serie de botones que aparecen en pantalla para desplegar geniales palizas), más y mejores combos y la posibilidad de aplicar golpes finales. Se puede agarrar a un enemigo moribundo por el cuello y llevarlo a algún elemento interactivo (marcado con una calavera) para acabar con él de una manera originalmente sangrienta. En cuanto a los objetos para utilizar como arma se ha ampliado su repertorio (desde tablones, barras de acero a muñecas explosivas y muletas). Además, se mantiene el sistema de propiedades de las armas, que te muestra en pantalla si un objeto hace más daño, es más rápido



El juego *Operación* ha ganado en realismo con los años.

Sintoniza antenas de ratios y TV para escuchar las noticias.

"Disculpe, señor. ¿Es suyo este intestino delgado?"

Pulsa los botones a tiempo y le darás un buen golpe.

y resistente que el que tienes entre manos y si te merece la pena cambiarlo. Con este sistema, las luchas se convierten en una especie de 'piedra, papel o tijera' a lo bestia, donde si fallas, te van a dejar la cara fina de golpes.

En cuanto al sistema de investigación de la escena del crimen, también ha sufrido muchas mejoras y nos ofrece un buen número de cacharros para hacer de Serlock Holmes. Luz ultravioleta para descubrir marcas de sangre, una cámara, un espectómetro... Ethan no es policía, pero ayudará a los polis para intentar descubrir qué está pasando.

Pesadillas

Otra vez, la historia y la ambientación del juego son extraordinarias. En las misiones, Ethan tendrá que salir con vida de los bajos fondos de una ciudad plagada de yonquis

TODO VALE

Los objetos que podemos utilizar como arma varían, lógicamente, dependiendo del lugar dónde estemos. En un hospital podemos dar mamporros armados con muletas o brazos ortopédicos, mientras que en un hotel golpearemos con patas de camas y conductos de electricidad, y una muñeca será un buen arma mientras intentamos salir de la fábrica de juguetes.

LUZ ULTRAVIOLETA. Perfecta para encontrar rastros de sangre y mensajes ocultos.

GPS. Esta herramienta es más inútil que un frigorífico en el polo. Un mapa muy pequeño, imposible de leer.

HERRAMIENTAS FORENSES

Los gadgets forenses son muy similares a los de *Criminal Origins,* todos disponibles en un atractivo y práctico Pocket PC.



CÁMARA. Tienes que hacer buenas fotos y enviarlas para descibrar las escenas del crimen.

dementes y ultraviolentos y descubrir la extraña razón de su comportamiento, mientras ayuda a los polis a parar los peligrosos disturbios. Pero, en ocasiones, esta realidad cambiará por otra repleta de horribles monstruos, donde la ciudad está muerta y cubierta por una extraña sustancia parecida al alquitrán. Esta realidad de pesadilla (que tal vez sólo se encuentre en la cabeza de Tomas) puede ofrecerle algunas respuestas, si sobrevive a ella. El juego es tremendamente oscuro, pero Ethan cuenta con una linterna que vuelve a ser fundamental para conseguir esa atmósfera agobiante y aterradora.

Es evidente que películas como 'Seven' se encuentran detrás de la ambientación de este juego, que junto a su excelente apartado gráfico y los sonidos, gritos y crujidos, que te pondrán los pelos de punta, ponen a ***Condemned 2*** entre los grandes de ese género conocido como Survival Horror. Y hemos encontrado cierta similitud en el inocente y terrorífico canto de unas muñecas con las cancioncillas de las Little Sisters en *Bioshock* (¿referencia u homenaje?). El caso es que el juego nos ha enganchado y nos ha puesto los pelos como escarpias.



ESPECTRÓMETRO. Imrpescindible para encontrar y destruir los transmisores que están enloqueciendo a la gente.



XBOX 360 VEREDICTO

- Ambientación extraordinaria
- Las luchas cuerpo a cuerpo
- Buen apartado técnico
- Demasiado oscuro, no vemos
- Sin doblaje (una pena)

PUNTUACION 8,5

Miedito y golpes como panes.

ENCUENTRA TU LUGAR EN EL EQUIPO

adidas

Impossible is Nothing

LIONEL MESSI

+F50

TODO EQUIPO NECESITA UN ARTISTA

PREDATOR®

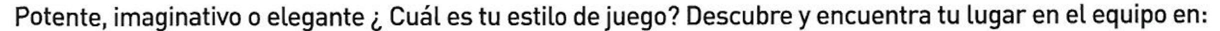
TODO EQUIPO NECESITA UN JUGADOR POTENTE

STEVEN GERRARD

adiPURE

TODO EQUIPO NECESITA SU DOSIS DE ELEGANCIA

KAKÁ



Potente, imaginativo o elegante ¿ Cuál es tu estilo de juego? Descubre y encuentra tu lugar en el equipo en:

- **tiendas exclusivas adidas** (P.° de Gracia 3 BCN y Padre Damián 4 MAD)
- **futbolexperiment.com**





futbolexperiment.com



Detalles

En la calle **28 DE MARZO**

Edita: Ubisoft
Desarrolla: Ubisoft
Jugadores: 1-4
Online: 2-16 jugadores
A tu manera: Viste y arma a tu personaje.

MÁS en **xbox.com**

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un shooter que no hay que perderse. Taquicárdico.

¿A qué se parece? A *COD4* con órdenes tácticas y a toda la serie *RS*.

¿Para quién? Para gente con tiempo... Se avanza despacito.

¿Sabías que?
NO VAS A IR DESNUDO
Aunque es otra forma de camuflaje, nuestros agentes van a ir encontrando baúles de equipamiento en los que podremos cambiar al personaje de ropa.

Rainbow Six Vegas 2

El primer shooter táctico cooperativo de máximo nivel


OXM Chema
AUTOR

El hecho de que, a lo largo de los años y las entregas, *Rainbow Six* haya ido reduciendo el repertorio de órdenes no ha conseguido convertirlo en un juego simplón y plano. Todo lo contrario.
El proceso ha sido el de convertir los recursos en acciones muy accesibles y que siempre tenemos a mano, con lo que la inmersión en el juego se hace cada vez más intensa. Quien no deje de respirar por unos instantes en *Rainbow Six Vegas 2* es que realmente no está disfrutando del juego. En serio, es de esos juegos. Coges aire, doblas la esquina, ves que hay demasiados enemigos y retrocedes sobre tus pasos. Nunca creíste amar así a una columna de cemento. Colocas la espalda contra la pared y, por fin, respiras. Un gran suspiro, pero nada está solucionado. Todo lo contrario. Estás en un buen lío. *Rainbow Six Vegas 2* es así. Una consecución de escenas de acción y calma, de la que no te puedes fiar. Una historia con un ritmo que te deja derrotado y con el corazón palpitando a mil por hora. Por suerte para algunos, por desgracia para otros, este ***Rainbow Six Vegas 2*** es tan similar a *Rainbow Six Vegas* que difícilmente alguien podrá decir que ha encontrado una mejora reseñable con respecto a la jugabilidad o el aspecto. ***Vegas 2*** es simplemente una genial continuación del primer

NUESTRO CONTROL PREFERIDO

Rainbow Six Vegas 2 tiene el mejor esquema de controles de todos los shooters. La cobertura, pegando la espalda a la pared, es la que realmente hace que el juego gane al resto. Basta con mantener el gatillo izquierdo presionado y la espalda quedará pegada a cualquier plano vertical. El hecho de poder mantener el gatillo izquierdo presionado mientras que llevamos a cabo otras operaciones de movimiento es lo que hace que sea realmente útil e innovador, incluso podremos usar el botón para agacharnos o el de zoom. Es increíble la gran movilidad que esto nos dará. Además, casi todos los botones tienen doble función si presionamos o si mantenemos lo cual aporta grandes recursos en muy pocos elementos. Genial.



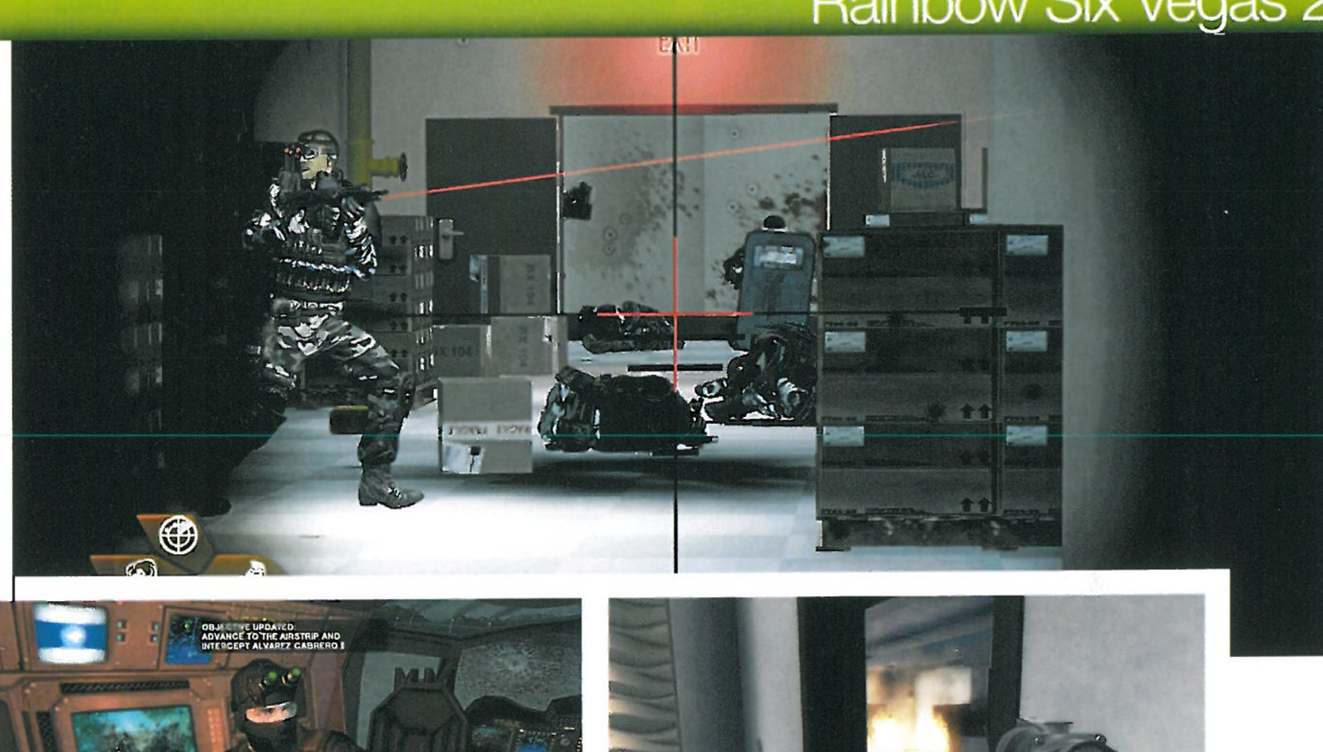
No te apresures siempre con el descenso rápido.

Vegas y eso no está tan mal, porque *Vegas* ha sido uno de los mejores juegos para Xbox 360 en toda su historia. Sí que existe algún avance, afecta en concreto a las modalidades de juego y a los modos multijugador. Además de un par de modos en el multijugador online, nuevos mapas y una campaña renovada, el trabajo de Ubisoft en estos años de desarrollo ha sido el de conseguir un gran apartado multijugador online para partidas cooperativas. Permite nada menos que hasta cuatro jugadores en cooperativo. Sin embargo, la experiencia no suele ser la mejor porque las misiones terminan siendo resueltas sin ningún tipo de estrategia y más bien cada uno por su lado. Lo ideal es jugar dos jugadores en cooperativo y dejar que los soldados que quedan dirigidos por la inteligencia artificial atiendan a las órdenes de quien cree la partida. Lo que sí tiene este ***Vegas 2*** es la posibilidad de que un jugador entre en mitad de la partida a ayudarte y luego pueda irse. Todo el juego ha sido pensado para esto. Si te fijas, desde el primer momento aparecen zonas de entrada para ese jugador cooperativo. La partida se va partiendo en pequeñas escenas para que la entrada de un personaje nuevo en la partida no quede demasiado rara.

Corre más

El otro avance que hemos visto en el juego es la introducción de un sprint. A priori, puede parecer innecesario, pero poco a poco le vas cogiendo el gusto a eso de ir de zona de cobertura a zona de cobertura a la carrera. Basta con pulsar el





Las granadas de fósforo hacen el tueste perfecto.



Los civiles puedan darte acceso a zonas bloqueadas.

"Lo mejor de Vegas 2 es que un compañero pueda entrar en mitad de la partida"

botón superior izquierdo y nuestro personaje correrá como alma que lleva el diablo. Eso sí, no podrá disparar ni una sola bala y siempre que corra lo hará erguido, nada de ir agachado y a toda velocidad. Acaba siendo un movimiento muy utilizado y que aporta recursos a un shooter táctico, que cada vez tiene menos complejidades a la hora de dar instrucciones, ya que en principio se reducen a marcar la posición de los compañeros y decirles si quieres que lancen granadas, botes de humo o que hagan una u otra acción como entrar en un sitio, subir una escalera,...
En realidad, los controles no se



LAS VEGAS PARA DIECISEIS

Las modalidades de 16 jugadores se han mejorado para incluir Ataque y Defensa (se defiende un objetivo por turnos), Líder de equipo (proteger al pez gordo de nuestro grupo y acabar con el del contrario), Conquista Total (capturar y mantener algunos territorios marcados con transmisores) y los clásicos Deathmatch y Deathmatch por equipos. Tanto Ataque y Defensa como Líder de equipo son dos modos que nos trasladan hasta los tiempos de Counter Strike. Y es que este Vegas 2 tiene algo de aquél en su forma de jugar.

¿NUEVO, NUEVO?

LAS DOS MEJORAS INSPIRADAS EN COD4 QUE SE VEN EN VEGAS 2...

1 EXPERIENCIA Y VALOR El sistema de calificaciones de los combates ha sido calcado de *COD4*. A medida que superamos fases y récords pasamos de ser soldados rasos a coroneles.

2 ¡QUÉ BLANDITO! Siempre es un error colocarse a cubierto detrás de unas cajas. COD4 introdujo los materiales blandos penetrables y RSV2 no ha querido dejar pasar la ocasión de usar la misma técnica para poder ganar algo más de realismo.



A medida que avanzamos iremos mejorando el equipo que usamos.

complican mucho con respecto a los del primer *Vegas*. Sólo se añade el sprint. Con los sticks dirigimos a nuestro personaje. Con la retícula del arma, además de apuntar dónde disparar, también marcamos dónde deben realizar su acción nuestros compañeros. Sea presionando el botón A para que se desplacen hasta esa zona o marcándolo en rojo con el pad digital para que lancen una granada o un bote de humo (derecha o izquierda), siempre deberemos estar seguros de dónde mandamos las acciones de nuestros hombres, pues su vida está en peligro y para recuperarlos tendremos que mandar a un compañero que le cure o ir personalmente, y si está en una zona de fuego cruzado, difícilmente podremos sacar algo positivo del lance.

Todos estos cambios que se han ido introduciendo a lo largo de los años en *Rainbow Six* para simplificar el esquema de control hace que, poco a poco, se vaya desvaneciendo ese halo de juego difícil y poco accesible. Todo lo contrario: a pesar de su dramático realismo, que hace que una bala te haga caer muerto, el juego cuenta con suficientes facilidades como para que cualquier jugador inexperto lo juegue de principio, a fin en alguno de sus niveles de dificultad y lo supere.

En apariencia, el juego es exactamente igual que el primero, nada difiere en el uso del motor gráfico.

Toma cobertura, avanza y asómate sólo un poco. No tengas prisa, el enemigo te espera. Utiliza todos tus recursos y piensa en la jugada del contrario. Así es Vegas. Acción, táctica. El lugar en el que se encuentran lo frenético y la pausa.



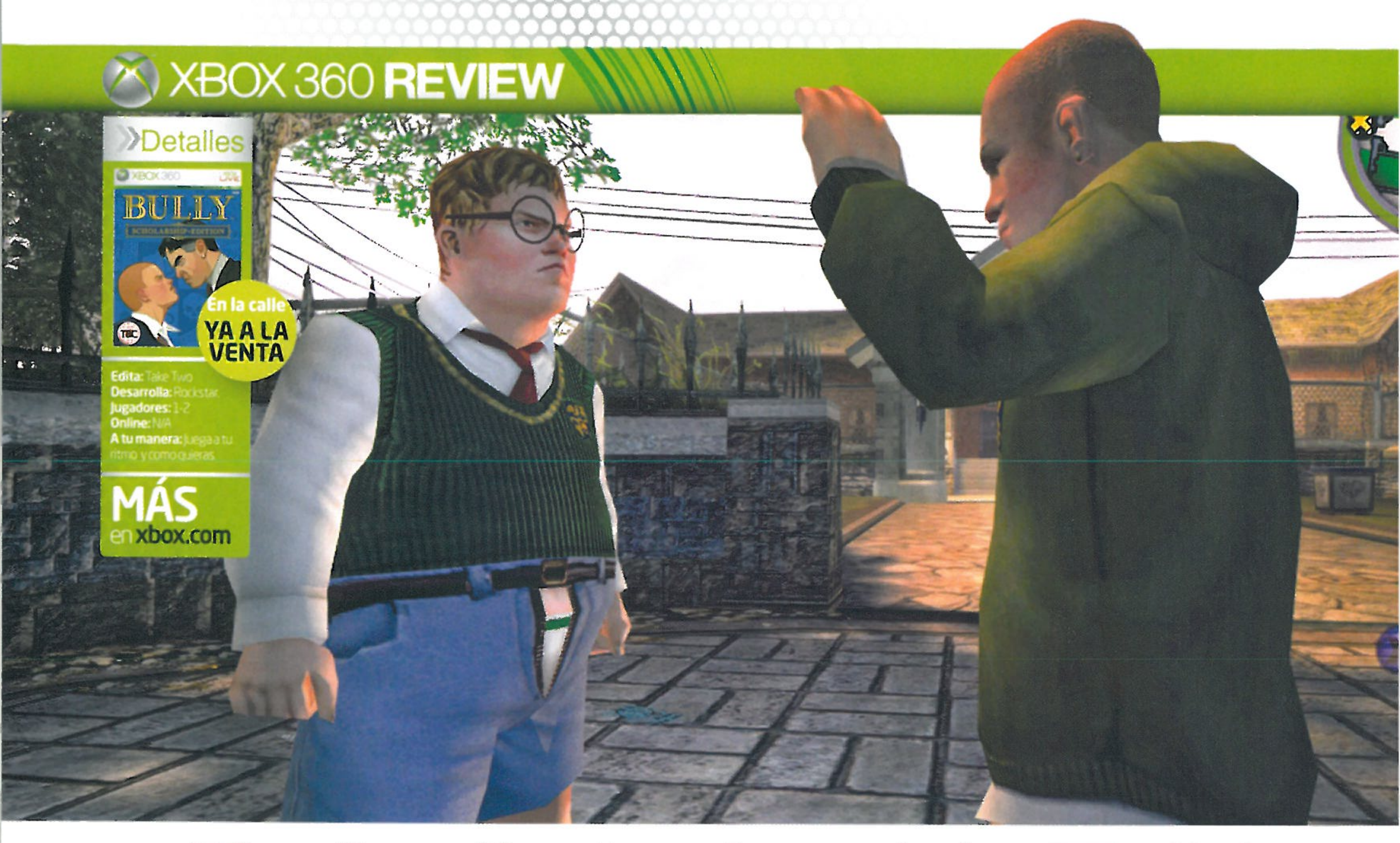
Aunque tengamos una campaña avanzada, podremos pedir ayuda y que un jugador se incorpore para jugar en cooperativo.



- El mejor shooter táctico de 360
- Un imprescindible modo cooperativo
- Un diseño de niveles, de lujo
- Sistema de recompensas trabajado
- El aspecto gráfico no ha avanzado

PUNTUACION
El mejor shooter táctico del mercado





Bully: Scholarship Edition

Si todos los colegios fueran así, nadie suspendería nunca

Lo primero de todo, tenemos que zanjar cualquier polémica. 'Bullying': anglicismo referido al acoso escolar. Bully: juego de Rockstar en el que tienes que convertirte en el amo y señor de la escuela, mientras proteges a los más desamparados: frikis, intelectuales y toda fauna marginal dentro de Bullworth. La mecánica es algo más cercano a Grand Theft Auto que cualquiera de los miles de clones infectos que pululan por la fauna 'videojueguil'.

Encarnamos Jimmy Hopkins, el típico ´vacilas-chulopiscinas´ que siempre hay en cada clase, y que, en esta ocasión, acaba de llegar a la escuela en cuestión después de que su madre decidiera que lo mejor para él era acabar en un internado.

A partir de aquí vienen toda una suerte de aventuras, que incluyen las distintas clases (en forma de minijuegos), cumplir o no toda suerte de misiones de apaleamiento y defensa de los más variados alumnos, ligar con buenas mozas o con muchachos atractivos, de los que le gustan las pelis de gladiadores, cumplir recados de lo más variado para nuestras amiguitos del alumnado... En resumen, un universo de posibilidades en todo un mundo que se va abriendo poco a poco y en el que podemos jugar como queramos, a nuestro propio ritmo y haciendo virtualmente lo que nos dé la gana, con una libertad sólo cortada por los horarios y los múltiples monitores que viven por los pasillos de la escuela. Vamos, que no tiene nada que ver con pasar una larga temporada en un colegio de Jesuitas.

Su único gran problema viene por la herencia PS2 que recibe el juego, con un apartado técnico muy justito, que apenas ha mejorado en su cambio de consola. Algunos incluso dirán que ha empeorado por eso de añadir una buena ración de cuelgues, ralentizaciones y problemas de control, pero la verdad es que se ▸▸

EN UN PISPÁS

¿Que es? Una aventura abierta dentro de un colegio.

¿A que se parece? A cualquier GTA o clon suyo, pero sin tanta violencia.

¿Para quien es? Gente con muchas horas libres para explorar y explorar.

"Un diamante en bruto para esta primavera"


Harry Potter, negociando con Jimmy su aparición en Bully.


Aunque lo parezca, no es una cárcel.

UN DÍA EN BULLWORTH

Como todo ser humano, cada día comienza levantándonos de la cama. Inmediatamente después comienza el horario lectivo, dos clases a las que podemos ir o no, según gustos. Cuando acaban ambas, ya será la hora de comer y el momento idóneo para hacer alguna de las misiones de la historia principal. También podemos dedicar el tiempo a hacer perrerías al alumnado. A partir de las nueve de la noche comienza el toque de queda en la academia Bullworth y, si te pillan en este momento, te caerá una buena. Además, a las 2 de la madrugada Jimmy quedará inconsciente. Ya sabéis que la vida escolar es un ajetreo constante.

¿Sabías que?

¿CANIS CANEM EDIT?

Cuando el juego salió, hace año y medio en PS2, y para evitar polémicas, tuvieron que cambiarle el nombre por el impersonal Canis Canem Edit. Cosas de la censura

Puedes vestirte como te dé la real gana.

Nada como un tirachinas, que ni Bart Simpson para acongojar matones.

trata de un bug no deseado, que seguramente acabe solucionado con el próximo parche que Rockstar publicará en Xbox Live.

Si esta solución de emergencia es, como mínimo, lo que han anunciado, hará de Bully una de las opciones más interesantes en el particular género de los sandbox. Y además hay que tener en cuenta los añadidos, menores eso sí, respecto al juego original, como son un modo para dos jugadores a pantalla partida en distintos minijuegos y algunas misioncillas extra para el modo historia. No han llegado a incluir ningún modo tipo de funcionalidad online, aunque tampoco le hace falta, pero solo pensar en las posibilidades que podría haber tenido un modo cooperativo hace que tengamos sueños húmedos por la noche. Una pena, para otra vez será. Y es que si Bully: Scholarship Edition tiene la mitad de éxito que merece, en Rockstar no se llegarán a plantear no sacar una segunda parte. Se trata de un diamante tan puro que tiene que pulirse un poco todavía para ser perfecto, pero que, tal y como está, es capaz de deslumbrar a la gran mayoría de público que se atreva a ponerle las manos encima. Un apunte final: ni es un juego para niños, por mucho que salga un colegio, ni es un juego de naturaleza violenta. Ni punto de comparación con Grand Theft Auto, su hermano mayor, espiritualmente hablando claro está.

El diseño de los escenarios invita a fisgar en todos lados.



»Detalles

En la calle
YA A LA VENTA

Edita: Ubi Soft
Des: Ubi Soft
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Visita la isla a tu ritmo

MÁS en **xbox.com**

Lost

Bienvenidos, pasajeros del vuelo 815...

OXM Xcast
AUTOR:


Llevábamos mucho tiempo esperando el momento de echar las garras encima del juego de Perdidos. La mezcla de ciencia ficción y aventuras que propone la genial serie, creada por J. J. Abrams, tiene a toda la redacción completamente enganchada. Y el juego no podía ser menos.

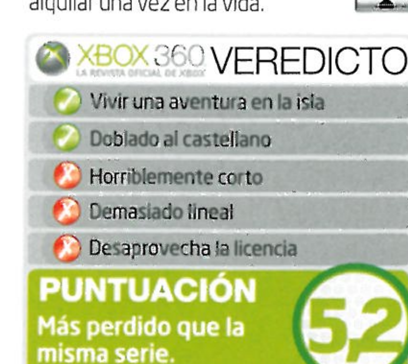
En ese aspecto, además, es todo lo que un fan de Perdidos podría desear. Es decir, está la isla, los sucesos extraños, algunos de los personajes más conocidos, con sus respectivas voces en castellano; incluso tiene una línea argumental propia, que se entrecruza continuamente con las dos primeras temporadas de la serie televisiva. Pero algo falla casi desde el primer momento. Da la sensación de que el juego pasaba por ahí como por casualidad y ya que estaba, pues saludaba y esas cosas. Porque la verdad es que, una vez en la piel del amnésico protagonista del juego, todo parece demasiado superficial. Los escenarios son ricos y trabajados, pero muy limitados en cuanto a tamaño e interacción; las posibilidades de diálogo son las mismas que podemos tener con la vecina del quinto ("¿Hola, qué tal? Vaya tiempo que hace..."), y lo que es peor, el carácter aventurero de la serie sólo se ve reflejado en una serie de flashbacks interactivos, que van revelando el pasado del protagonista. El resto es avanzar de forma completamente lineal, resolviendo algún que otro puzzle, más propio de un juego flash de los que se encuentran por internet que de un videojuego de nueva generación. Además,para cualquier jugador que desconozca la serie, la mitad de las gracias y guiños tendrán el mismo sentido que una tostadora en un desierto. Pero nada de esto es lo peor de Perdidos. Ese 'privilegio' queda reservado para su duración, o mejor dicho: no duración. Y es que cualquier juego que se pueda acabar en una tarde y sin ni siquiera pegarse una 'panzada' a jugar, no debería ser prácticamente considerado en la existencia 'videojueguil'. Aquí, en la redacción, lo pasamos en 4 horas, con 940 punto de logro desbloqueados... Lo dicho: el juego que todo fan de Perdidos debería alquilar una vez en la vida.


Tan preñada que sólo sale un par de veces.


Sawyer: siempre te odiaremos.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
La adaptación de una de las mejores series televisivas.	Bocatas de chocolate. Se acaban con mirarlo.	Amantes de Perdidos con ganas de vivir la serie.



Detalles

En la calle 28 MAR

Edita: Sega
Des: Sega
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Elige tu runa preferida.

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

GUIONISTA CON CACHÉ
La historia del juego está escrita por Rhianna Pratcher, hija del genial Terry Pratcher (creador de, entre otras, *Mundodisco*), y está basada en la mitología de los países escandinavos, con un toque *God of War*.

Viking: Battle for Asgard

Un precioso juego, con batallas vikingas, dragones y sabor a *God of War*

AUTOR: OXM Chema



No pretendas convertirte en un experto en mitología nórdica con Viking (igual que no llegarás a serlo con God of War de la mitología griega), la historia es sólo una excusa para justificar tanta cantidad de palos y sangre, tantas batallas masivas y tantos saqueos como los que vamos a ver en Viking: Battle for Asgard.
El título de Sega, que tira de la acción en tercera persona, los combates con combinaciones de botones y la táctica militar para plantear las grandes batallas, termina por ser una mezcla bastante sólida como para convertirse en un título entretenido, pero demasiado clásica como para que pueda decir que me ha impresionado en algo. Siempre me dio la sensación de haber estado allí antes.
Nuestro héroe, Skarin, es un rubísimo vikingo de pelo largo, con un enorme hambre de venganza por la muerte de su padre. Armado con una espada y un hacha, las palabras sobran para explicar lo que hace con ellas. Lo único que diré es que no falta la sangre. Las diferentes combinaciones de botones, que iremos aprendiendo en la Arena que se encuentra en el poblado en el que se inicia el juego, darán como resultado diferentes formas de atacar al enemigo, diferentes formas de batirle y, por supuesto, diferentes formas de cortarle en pedazos usando nuestra poderosa pareja de armas blancas. No es que sea agradable, pero siempre resulta atractivo ver cómo se contornea un enemigo desmembrado.
Cada vez encontraremos más veces a un enemigo seguro de que no estará solo. De hecho, llegaremos a enfrentarnos hasta con cientos de ellos al mismo tiempo en las grandes batallas del final de cada nivel. El cielo se oscurecerá, una tormenta acechará sobre nuestro hombre y, a medida que vayamos eliminándolos del medio, haremos que brille el sol y el bien reestablezca la tranquilidad en la zona. Será la forma que tengamos de saber si estamos en territorio amigo o territorio hostil. Muchas veces nos pillará de sorpresa porque la exploración es el motor del juego. Estamos recorriendo Midgard a través de sus tres islas: Niflberg, Galcliff e Isaholm —de 1 kilómetro cuadrado cada una, según Sega- y lo haremos a pie ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Combates, exploración y algo de rol.	Inevitablemente a *God of War* y algo de *KUF*.	Pacientes que nos les importe avanzar poco a poco.

FUERZA Y MAGIA

No sólo con fuerza se gana esta batalla vikinga, sino que nos va a hacer falta saber usar también las runas. A medida que vamos recogiendo oro (y aguamiel que luego se convierte en oro) tendremos que invertirla en subir el nivel de nuestras armas en cada una de las tres runas: hielo, fuego y rayo . A partir de aquí, tendrás la opción de especializarte en una de ellas y mejorar su nivel para convertir tu arma en una herramienta de devastación. Para usarlo en combate tienes que ir recogiendo orbes rojas que desprenden tus enemigos eliminados. Las orbes verdes recargan tu nivel de salud. El resto de runas las podrás usar para invocar a dragones.



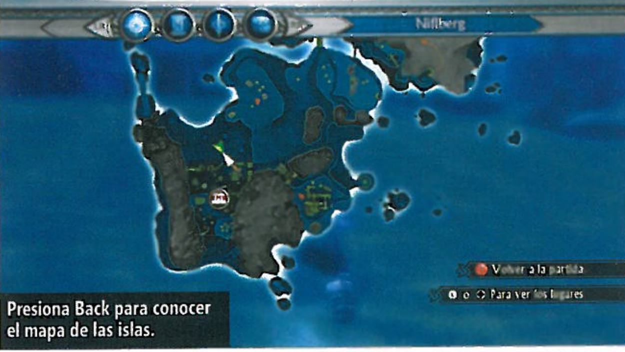
Llegamos a luchar contra cientos de enemigos

con la ayuda de un mapa que se despliega cada vez que pulsamos el botón Back y sobre el que podemos marcar objetivos hacia los que nos dirigirá la pequeña brújula de la parte superior derecha de la pantalla. Sólo a medida de nuestro avance y mientras que descubramos las piedras (Leystones) que permiten el teletransporte, podremos utilizarlo desde el portal que está abierto al principio del juego y que nos lleva a cualquier otro sitio en el que hayamos estado antes. Nuestro tiempo será dedicado a liberar a vikingos , a encontrar objetos de utilidad o cierto valor para alguien, a destruir fortalezas enemigas o a recolectar cosas como, por ejemplo, oro, mineral que llena los rincones, arbustos y baúles que encontramos a lo largo de la aventura. Otro mineral, menos precioso pero, incluso, más útil, es el que encontramos en las runas. Algunas de ellas sirven para desbloquear dragones. Y con ellos, la fuerza bruta. Cuando llegamos al final de cada isla nos vamos a encontrar una batalla campal con cientos de enemigos y, si estamos bien entrenados, conocemos suficientes golpes, tenemos las armas adecuadas y nos dirigimos a los lugares adecuados, no es tan difícil superarlas.

Viking tiene mucho de exploración, de diálogo, con personajes que llevan símbolos que indican que algo tienen que decir, de búsqueda de objetos y su uso. También tiene mucho de combate, de aprender movimientos y de apretar los botones correctos en los momentos más adecuados. Se combina todo en un estilo de juego que resulta atractivo siempre para los jugadores que adoran buenas historias y juegos intensos que requieren atención y perseverancia del jugador. Además, la gran experiencia de Creative Assembly en los combates masivos (*Roma: Total War*) asegura calidad en las batallas. La única pega es que nos despistemos de la historia con elementos paralelos.



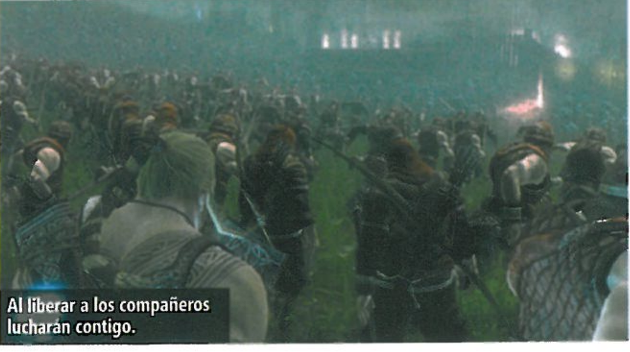
Para abrir cofres, puertas y liberar, a apretar B.



Presiona Back para conocer el mapa de las islas.



A los enemigos KO les aparece una X. Acábalos.



Al liberar a los compañeros lucharán contigo.









Detalles

En la calle **28 DE MAR**

Edita: Virgin Play
Desarrolla: Digital Extreme
Jugadores: 1-2
Online: 2-8 jugadores
A tu manera: Poco

MÁS en **xbox.com**

Dark Sector

Un nuevo súper-héroe se abre paso en el mundo de los videojuegos

Con toques que recuerdan a las películas de Robert Rodríguez, *Dark Sector* toca con perfección un buen número de botones típicos del género de acción. En un segundo, se trata de un juego de infiltración, a lo *Splinter Cell*; al instante siguiente es un shooter de acción militar, con toques de X-Men, para luego convertirse en una escaramuza brutal, con hordas de zombies, fuego por todas partes y golpes sin sentido. Un juego con interesantes giros de jugabilidad.

Desarrollado por los co-creadores de la franquicia *Unreal*, este juego de acción, en tercera persona, intenta atraer a los reacios a los juegos de tiros a base de súper-poderes. El título comienza con un agente de operaciones especiales buscando a un científico loco, en un escondite de Europa Oriental. La misión se complica y todo salta por los aires, pero en medio del caos un virus le concede poderes inhumanos. El primero de los síntomas es que al bueno de Hayden Tenno, así se llama el protagonista, le crece un enorme y letal boomerang de tres aspas afiladas en el brazo derecho (un arma conocida como glaive, pero que se asemeja a una gigantesca estrella shuriken). Más tarde, aparecerán más síntomas, como la posibilidad de mover campos de fuerza o la invisibilidad temporal.

Un arma letal

Es el glaive, sin embargo, el elemento más atractivo dentro de la jugabilidad de *Dark Sector*. Aunque también se pueden eliminar objetivos con una pequeña pistola en la mano izquierda, la verdadera diversión es ver volar a esta atractiva pieza metálica. Lánzala y escóndete tras cualquier cobertura: oirás su silbido por el aire, seguido de los gritos de dolor por los miembros cercenados. De forma implacable, la triple cuchilla volverá, cual perrito faldero, a su lugar en nuestro antebrazo derecho. Una vista más espectacular permite cambiar la perspectiva y 'mirar' sobre el glaive mientras éste vuela hacia sus objetivos. En esta vista hasta podemos dirigir sus movimientos con el stick analógico derecho. Pero el metal de sus cuchillas tiene su límite, aunque siempre podemos combinarlo con fuego o electricidad, lo que lo hará mucho más letal y nos ayudará a resolver diferentes puzzles.

El glaive es decididamente letal cuando de enemigos humanos estamos hablando, pero el juego no sólo nos dará a estos adversarios, sino que también nos tendremos que enfrentar a hordas de mutantes infectados por el mismo virus que nuestro héroe. Aquí, aunque la cuchilla ayuda, hay que tirar de armamento convencional, recogerlo por donde podamos y utilizarlo sabiamente. Además, el juego nos enfrenta a enormes y complicadso enemigos de final de fase, los que resultan verdaderos ▶▶

¿Sabías que?

SALTO AL CÓMIC

Del juego a las páginas de una serie regular. Digital Extreme ha firmado un contrato con la editora Top Cow para lanzar un cómic con las aventuras de Hayden Tenno.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	**Se parece a...**	**¿Para quién?**
Un shooter en tercera persona con algo más.	*Psi-Ops, Gears of War y Splinter Cell*, todo mezclado.	Amantes de los shooters y de los superhéroes.

El diseño de los enemigos asusta de verdad.

"El glaive es una especie de boomerang de tres cuchillas adosado a tu brazo derecho"

¿BALAS O GLAIVE?

A pesar de sus poderes, los disparos son una gran parte de Dark Sector. Se puede cargar con una serie de armas de fuego tradicionales y actualizarlas en el "mercado negro", gracias a los diferentes putnos de venta. El único inconveniente es que la utilización de un arma grande, que precise dos manos, es temporal, ya que sólo está libre la mano derecha durante el corto vuelo del Glaive.

Piensa bien a quién lanzas el glaive y a quién disparas.

XBOX LIVE

Hay modos tradicionales, como el deathmatch, pero el mejor es el juego en el que un jugador como Hayden se enfrenta a otros 15 tipos. Si lo matas, eres él.

Los jefes finales son muy, muy chungos.

El glaive es ideal para recolectar cabezas.

retos para el jugador más experimentado. Al manejo del arma estrella y de todas las armas de fuego que, por supuesto, tendremos a nuestro alcance, se une la habilidad para desplegar todos los movimientos acrobáticos de Hayden, que puede rodar por el suelo, buscar coberturas y hacer piruetas varias para alcanzar objetivos y esquivar balas. Además, luego se van adquiriendo, como hemos dicho, nuevos súper-poderes. En el control de estos y su combinación con los elementos típicos de un shooter tradicional, el juego nos ha recordado mucho a *Psi-Ops*, aquel juego de Midway que apareció para la Xbox clásica. El resultado es un shooter bastante original, rápido, oscuro y con una aceptable inteligencia artificial.

En cuanto al apartado técnico, tenemos que decir que estamos bastante sorprendidos, sobre todo por los gráficos foto-realistas, los efectos de luces y sombras y las animaciones del personaje, el glaive y sus víctimas. Todo va muy fluido y sólo nos ha parecido negativo la dificultad de su control, en ocasiones, y el nivel de exigencia de casi todos los niveles. Un juego muy digno.



Detalles

En la calle 20 MAR

Edita: Sega
Des: SUMO Digital
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Elige personaje y ya

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
CURIEN MANSION
Entre los juegos de Sega con presencia en el título destaca 'Curien Mansion' que, en realidad, se trata de 'House of the Dead' pero ha cambiado su nombre por la censura en el mercado alemán.

SEGA Superstar Tennis

¿Un erizo en lo más alto del ránking de la ATP?

AUTOR: OXM Maeso



Es cierto: *Virtua Tenis* era un juego tremendamente arcade, en el que sólo pulsando un botón podías ser el rey del mambo. Pero ése fue el secreto de su éxito. Pero si, además, sustituyes a Federer, Nadal y compañía por Sonic, Amigo, Ulala y AiAi, el juego es ya la juerga padre. Tenis de cachondeo, campos de color y berbena, súper-tiros con fuegos artificiales y minijuegos hasta que se te desprendan los pulgares... ¿Quién ha dicho que prefiere un simulador de tenis?

Nintendo lleva haciendo caja con Mario Tenis desde el pleistoceno medio (allá por los ochenta) y Sega, por fin, ha copiado la fórmula. Y a Sonic, su personaje más famosete, le acompañan sus colegas de licencia y los personajes de otros títulos, como Samba de Amigo, Super Monkey Ball, Space Channel 5, Jet Set Radio Future... Y todos cuentan con sus propios campos de juego, donde habrá que sudar de lo lindo para desbloquear nuevas competiciones, personajes, nuevas pistas y minijuegos. Los pequeños minijuegos sobre las pistas son de lo más variado y divertido. ¿Recuerdas los adictivos, pero absurdos, minijuegos de *Virtua Tennis*? Pues aquí son igual de divertidos, pero pegan más con la imagen del juego. Supera los minijuegos de todas las pistas y luego los tendrás disponibles para jugarlos una y otra vez hasta con cuatro amigos.

Pero lo mejor es que cada personaje, cuando se crece en la pista con una buena racha, puede desplegar un súper tiro infernal. Divertidísimo. Y a esto hay que añadir la posibilidad de darle a la raqueta a través de Xbox Live.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de tenis arcade inmediato y muy divertido.	Virtua Tennis, pero mucho más arcade y colorido.	Amantes del tenis que huyan de los simuladores.



Detalles

En la calle 28 MAR

Edita: Codemasters
Des: Spark Unlimited
Jugadores: 1
Online: 2-8
A tu manera: Elige entre jugar o no jugar...

¿Sabías que?

WINSTON CHURCHILL
Primer ministro británico y gran responsable de la resistencia de Inglaterra ante los nazis. Fue atropellado por un taxi en New York, que le dejó en silla de ruedas. En este juego no sobrevive al atropello.

Turning Point Fall of Liberty

Y llegó el día en que los dirigibles dominaron el mundo


AUTOR: OXM Xcast

Cuando lo mejor de un juego es su historia puede significar dos cosas, o bien que los hechos que narra son increíblemente apasionantes o que lo único salvable es el argumento, y el resto del título ha quedado un tanto flojo. Esto último es lo que ocurre con Turning Point.

Todo empieza con la muerte de Churchill antes de tiempo, lo que lleva a Inglaterra a caer en manos de los nazis en la Segunda Guerra Mundial, con la consiguiente dominación de Europa por parte del ejército de Hitler. El siguiente paso sería el asalto a los Estados Unidos, para acabar dominando todo el mundo libre. En este momento, tomamos el control del protagonista de *Turning Point: Fall of Liberty*, un simple obrero de la construcción que ve cómo cientos de dirigibles alemanes invaden Nueva York en 1953. A partir de este momento es cuando empiezan a surgir dudas: ¿Por qué dirigibles y no aviones? ¿No se supone que los dirigibles explotan fácilmente? La mesa empieza a cojear. Pero la cojera se hace más obvia una vez nos ponemos manos a la obra con nuestra tarea de liberación. Y es que se hace difícil apuntar a los enemigos. Además, la sensibilidad parece que sea diferente con cada arma. En este momento podríamos llegar a pensar que las granadas se convierten en una buena opción, pero nada más lejos de la realidad. Tienen la fuerza del erupto de un bebé. Al menos, los enemigos no lo ponen más complicado y se limitan a dispararnos mientras corren hacia nosotros como pollos sin cabeza. Como, además, los escenarios son completamente lineales, casi como una sucesión de pasillos anchos, la cosa se simplifica aún más. Esto, unido a que la premisa argumental va perdiendo fuerza poco a poco hasta desinflarse, termina por arruinar completamente la experiencia de juego. Ni siquiera los gráficos mantienen el tipo, con errores de bulto, varios fallos de programación y caídas constantes del 'framerate'. Al menos, está doblado al castellano, y eso es algo que siempre se agradece.


Eres un simple taxista... pero puedes noquear a un nazi.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un shooter subjetivo en un pasado alternativo.	Un cómic de Marvel de los de ¿y si..?, pero sin gracia.	Dirigibleadictos y masoquistas de los shooter en general.



Detalles

En la calle ¡YA!

Edita: Virgin Play
Des: Omega Force
Jugadores: 1-2
Online: Puntuaciones
A tu manera: Elige personaje y ya

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

LARGO NO, LARGUÍSIMO

Sólo 17 personajes tienen historia, pero hay hasta 41 desbloqueables, cada uno con sus propios movimientos. Y luego están los logros, que son para darles de comer aparte.

Dynasty Warriors 6

A veces son expresiones perfectamente compatibles 'ser lo mismo de siempre' y 'ser siempre lo mismo'

OXM Xcast

AUTOR:



Parece imposible que hoy en día exista alguna oveja descarriada que no haya jugado a alguna de las decenas de entregas de la saga *Dynasty Warriors*. Hay tantas entregas para todas las consolas que conseguir evitar las batallas orientales es un ejercicio de fe a largo plazo.



Tú, contra veinte millones de chinos cabreados.

Para todos los que han caído en sus redes, y los reticentes, llega la última entrega a Xbox 360 con la sana intención de convertirse en la mejor hasta la fecha. Las armas que esgrime se resumen básicamente en un Nuevo motor gráfico, que coloca a *Dynasty Warriors 6* a la altura de la nueva generación. No llega a título puntero, pero por fin podemos olvidarnos de la espesa niebla y el pop-in de anteriores entregas. Además, las animaciones han mejorado y los escenarios ya no parecen el piso de soltero de un mileurista. Sigue teniendo fallos, pero son menos obvios. Donde no cambia demasiado es en el sistema de juego, basado en pulsar el botón de ataque sin fin. Si acaso hay que destacar que ahora podemos nadar, subir escaleras y hacer evolucionar al personaje que elijamos de una manera mucho más útil.

Una de las grandes pegas es el bajón que ha pegado en personajes y escenarios, 17 y 19 respectivamente, que pueden parecer muchos. Pero, sobre todo, en lo referente a los escenarios se queda muy corto. Es decir, cada historia tiene 6 ó 7 misiones. Para completar todas pasaremos un mínimo de 6 veces por cada nivel, lo que le convierte en un título aún más repetitivo, por si no era suficientemente cansino lo de pulsar el botón X compulsivamente.

Para más inri, las opciones multijugador online simplemente no existen, aunque sí que podremos subir las mejores puntuaciones. Lo que no podemos negar es que la saga tiene a sus adeptos.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un yo contra el barrio, ambientado en la antigua China.	A otro *Dynasty Wariors* o a un *Samurai Warriors*	Fanáticos de la saga y nuevos en los beat´em ups.





PERSONALIZA Y EXPANDE TUS JUEGOS XBOX 360 CON NUEVO CONTENIDO E IDEAS

Burnout Paradise

10 retos por las calles y alrededores de Paradise...

9

10

7

DESCUBRE SUS SECRETOS

Hay algunas áreas secretas y saltos espectaculares escondidos alrededor de Paradise City. Envía a xbox360@unidadeditorial.es tus descubrimientos del juego. Basta con poner tu hallazgo y el nombre de la calle.

1

¿DÓNDE? 7th Street
¿QUÉ? El Supersalto está al caer
¿CÓMO? Empieza en el lado oeste del paso subterráneo y acelera recto para el salto. Dirígete al puente, anterriza al otro lado y sortea el tráfico para acabar fuera de la tienda de pintura. Facilito.

PRUEBA ESTO El salto funciona en ambos sentidos, así que prueba a repetirlo en el camino de vuelta.

3

¿DÓNDE? I-88 Sección 1
¿QUÉ? Lanzamiento subterráneo
¿CÓMO? Empieza en la entrada norte del túnel de la sección 1. Mete el turbo para saltar sobre el camino que te encuentras a la mitad, sal a la calle y ve al sur por la Avenida Webster. Presiona para el siguiente salto y acaba junto a la cartelera del fondo. Controla las caídas.

2

¿DÓNDE? Webster Avenue
¿QUÉ? Salto de tejado a tejado
¿CÓMO? Accede al parking y dirígete al tejado. Hay tres lugares de salto disponibles. Coge el único que te llevará al tejado que está al otro lado de la calle.

PRUEBA ESTO Haz un salto encadenado con siete amigos, uno detrás del otro.

4

¿DÓNDE? King Avenue
¿QUÉ? El salto de fe del rey
¿CÓMO? Puedes ver la avenida estirándose a lo largo de los rascacielos. Puede parecer un salto fácil, pero el reto verdadero es encontrar exactamente cuánto puedes volar...

PRUEBA ESTO Intenta llegar al final.

Los trucos de los expertos para dominar...



BURNOUT PARADISE
Busca saltos secretos



HALO 3
Domina los nuevos mapas del Pack Heroico

10
¿DÓNDE? La orilla este de Silverlake
¿QUÉ? El salto del lago
¿CÓMO? Este es el giro más duro de realizar. Dirígete a la orilla este y acércate al pequeño muelle. Salta hasta la isla, continúa sobre el edificio y salta a través de la cartelera.

TRY THIS Corre sobre el muelle para ver quién hace el salto del edificio primero.

9
¿DÓNDE? North Mountain Road
¿QUÉ? Salto al borde de la muerte
¿CÓMO? Solamente salta entre las dos carreteras de subida a la montaña. Es difícil desde el lado oeste, dado que el nivel de elevación es distinto entre ambos puntos.

PRUEBA ESTO Imita la táctica del final del nivel de Knievel y lánzate desde cualquiera de ambos lados.

8
¿DÓNDE? Muelle del ferrocarril de Southbay, puente de Ridge Cliffs
¿QUÉ? Puente hacia le cielo
¿CÓMO? El puente tiene tres saltos a lo largo de su mediana. Si giras a la izquierda o a la derecha según saltas, puedes aterrizar en la vía del tren.

PRUEBA ESTO Mantén a cuatro corredores a cada lado del puente y trata de empujarlos abajo con saltos.

7
¿DÓNDE? South Mountain Drive
¿QUÉ? La carrera de los coches de choque
¿CÓMO? Llega al área de Lone Peaks de la montaña blanca (White Mountain) y encontrarás un giro que te conduce a un gigantesco circuito en forma de ocho. Hay que atravesar un par de vallas.

PRUEBA ESTO Siete amigos, y tú, en un circuito. ¿Qué más se puede pedir?

5
¿DÓNDE? 1st Street
¿QUÉ? Destrucción de la construcción
¿CÓMO? Colarte en el edificio en construcción es fácil. Pero puedes ganar suficiente velocidad después del giro endemoniado dentro del local. ¿Sabías que desde allí puedes dar un salto alucinante, una vez alcanzado el segundo piso, a través de la cartelera?

6
¿DÓNDE? Geldard Drive
¿QUÉ? Presa del turbo
¿CÓMO? Llega al camino de la presa por el túnel este. A tu izquierda, según sales, hay una serie de conos amarillos. Salta sobre ellos y aterriza con éxito sobre la plataforma metálica que hay debajo (ojo, sin tocar la presa).

Halo 3

Domina el 'Pack de Mapas Heroico' con nuestra guía

El pack de mapas Heroico de *Halo 3* contiene tres nuevos mapas: Rat's Nest, Standoff y Foundry. Los dos primeros son de tamaño medio, geniales para grandes batallas por equipos. Foundry es una arena personalizable para usar con el Forge. Este mes vamos a daros algunos consejos y guías para ser el amo en los dos mapas principales: Rat's Nest y Standoff.

RAT'S NEST

LA BAHÍA DEL PELÍCANO



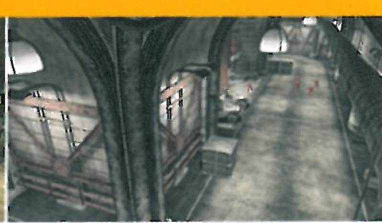

En este área exterior es donde encontrarás más acción, particularmente en las partidas por objetivos. Las autoridades sanitarias recomiendan despejar la zona convenientemente con el martillo gravitatorio. Un solo disparo bien dirigido...

CORREDOR CENTRAL



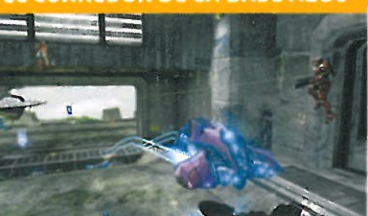

La línea de división entre las bases esconde el camuflaje activo y el martillo gravitatorio. Hay también un arma escondida sobre la puerta, y si la coges con rapidez podrás abrirte paso por esta área y dominarla con más claridad.

EL CORREDOR DE LA BASE ROJA

Los corredores en el Nido de Ratas te hacen viajar alrededor del mapa, describiendo un óvalo. Lanza un puñado de vehículos y eso se convertirá casi en las 500 millas de Indianápolis. Las Mongostas ayudan, y mucho.

EL CORREDOR DE LA BASE AZUL




El Warthog aparcado puede ser una buena posición defensiva con alguien manejando la torreta. Un rifle de combate descansa en la esquina junto a la ventana. Si lo recoges y tomas esa posición te convertirás en francotirador.

HAZTE FUERTE




El equipo que mejor controle la Bahía del Pelícano normalmente ganará la partida. Este área suministra un acceso fácil al Ghost, al camuflaje activo, al Martillo Gravitatorio y a un lanzador de misiles. Mantén tu control sobre esta sección.

STANDOFF



Standoff es un mapa medio, que funciona mejor en las partidas en modo asesino y objetivo. Tiene bunkers desbloqueados, que ejercen de bases y montones de coberturas para los jugadores que viajan de una base a otra. Aunque algunos dicen que es demasiado similar al mapa Blood Guich, el terreno y su relieve son muy diferentes.



1. CAMUFLAJE ACTIVO Probablemente uno de los factores que pueden decidir este equilibrado mapa. Muy cerca de la base roja. Está escondido detrás de un árbol, a la izquierda del mapa.



3. LA BURBUJA Busca el escudo burbuja en el lado izquierdo del mapa, cerca del área de aterrizaje número 2. Usa este equipamiento para controlar el camino central.



2. TORRETAS Ambas bases tienen montadas mini-guns en los tejados. Son particularmente efectivas porque su habitual enemigo, el rifle de francotirador, no aparece en este mapa. Puedes cubrirte de ellas detrás de las rocas rojas en el área central. No olvides que puedes mover también las ametralladoras y cambiarlas de emplazamiento.

4. ABORDAJE El afortunado equipo rojo tiene tres Mangostas y un Warthog. Ve con cuidado, porque serás objetivo prioritario para un abordaje.

5. TIERRA DE NADIE El camino que divide las dos bases es donde verás más acción. Controla esta área y las dominarás.



Hay tres mapas en el pack, pero sólo dos de ellos son para jugar.

PREGUNTAS...

¿Qué necesito para jugar al Pack de Mapas Heroícos?
Necesitas una Xbox 360 con HDD y una cuenta de Live (gold para jugar a los mapas online), además de una copia de *Halo 3*.

¿Dónde consigo el Pack de Mapas Heroicos?
Enciende tu blanquita, entra en el bazar del Live, selecciona juegos y busca tanto en 'Nuevas llegadas' como en 'Todos los juegos' para encontrar el Pack. Presiona A para seleccionar y el bazar te guiará para que sigas los pasos de la compra.

¿Cómo juego con él?
Puedes seleccionar los nuevos mapas en las Partidas Creadas del menú de selección. Así debería aparecer simplemente. Nota: si los mapas no aparecen al primer vistazo, inténtalo volviendo atrás y entrando en Selección de Mapas. El sistema necesita estar 'despejado' para reconocer nuevo contenido. En la creación de partidas, una nueva opción 'Heroic DLC' debería estar visible, y contiene exclusivamente los nuevos mapas. Están también disponibles en otras opciones y pueden ser seleccionados cuando el sistema comprueba que el contenido está OK.



En tu disco

Tan cargadito como siempre, más divertido que nunca, bienvenidos a nuestro DVD.



AUTOR: OXM Xcast



Todos los meses os decimos que si nuestro disco es perfecto y bla, bla, bla... Pero durante los últimos meses teníamos una baja importante y casi no nos habíamos dado ni cuenta. Nos referimos a los temas e imágenes de jugador exclusivos. Por suerte han vuelto para goce y disfrute de todos los usuarios y más para los adoradores del increíble juego Arcade Puzzle Quest. Por lo demás, nos mantenemos en la misma línea de siempre: un buen puñado de demos, 10 para ser exactos, unos cuantos vídeos, y previews y reviews por un tubo de los gordos. Esta vez no se puede decir que os traigamos material a la última, pero sí que afirmamos con rotundidad que son horas de diversión las que se esconden tras los bits. Empezando por la extra-larga demo de Kingdom Under Fire: Circle of Doom y llegando hasta el clásicazos arcade, como Ecco the Dolphin o Street of Rage 2.



2 Tiger Woods 08

¿Qué es?
El golf es un deporte relajante y emocionante al mismo tiempo. Vive Dios que en la redacción nadie lo practica (Gus no cuenta, siempre ha sido el "peculiar"), pero eso no quita para que disfrutemos como perros con un buen juego. Y eso es lo que es esta entrega de Tiger Woods, el mejor en su género.

Controles
Swing · Meter · Mover objetivo
Potencia · Zoom · Cambiar tiro · Resetear
LT Palo Sig · RT Palo Ant · LB Cámara · RB Putt

1 Kingdom Under Fire: Circle of Doom

¿Qué es?
En otro tiempo, con la Xbox original, esta saga mezclaba sabiamente estrategia y mamporros. Para la nueva generación, la parte sesuda se ha quedado tomando un té con pastitas y ha dejado que el músculo sea el gran protagonista. Así que toca repartir leches hasta en el carnet de identidad de los malosos. Podemos encarnar a dos de los seis protagonistas del juego completo: Kendal, un antiguo general del ejército de la luz que está mutando poco a poco, y Reinhart, un asesino que tiene voces en su cabeza que le dicen lo que ha de hacer... Elijas a quien elijas tienes ante ti una de las demos más largas que os hemos podido ofrecer. Disfrútala como se merece.



TRUCO
Si la barra azul de SP se vacía por completo no serás capaz de lanzar ataques

Controles
Moverse · Vista · No se usa · Atacar
Magia · Atacar · Coger · LT Vista de apuntado
RT Magia · LB Inventario · RB Inventario

XBOX 360 RETOS

Los golpes mínimos
En esta ocasión tenéis que dejaros los cuernos haciendo tiros perfectos en el Tiger Woods PGA TOUR 08. Nuestro mejor recorrido ha sido de 8 golpes, pero es mejorable. El primero que nos supere se llevará los honores de humillarnos públicamente. Enviad las pruebas a: *xbox360@unidadeditorial.es*

Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



TRUCO
Elige hardcore para un combate sin reglas y con bates y sillas. Si te atreves...





3 Smackdown vs Raw

¿Qué es?
El pressing catch de toda la vida. Sin comentaristas españoles pero todas las estrellas de moda entre los aficionados. En esta demo podremos elegir al mítico Undertaker, el odioso Randy Orton, Rey Misterio y Bobby Lansley. Buen reparto de actores, preparados para los mamporros.

Controles
Moverse Agarres Burlas Salir del ring
Látigo Golpear Golpe final
Defensa de golpe Defensa de agarre

4 NHL 08

¿Qué es?
Un deporte genuinamente americano. De esos con tantas reglas que se hace imposible entender ni "papa" de lo que pasa en el campo. Aún así tiene sus seguidores apasionados. Para esos va esta demo, con el último cuarto del partido entre los Mighty Ducks de Anaheim y los Ottawa Senators.

Controles
Moverse Especiales Cambio de líneas
Pase Jugada rápida Tiro Pelea
Vista jugador Lanzarse



TRUCO
De los ocho minijuegos en la demo, dos son carreras. Prepara a tu "bicho"



5 Viva Piñata: Party Animals

¿Qué es?
Los party games también tienen cabida en nuestro DVD. Comparte con los más pequeños de la casa una buena ración de minijuegos, protagonizados por estas entrañables piñatas. Si te parece un churro de juego, prueba a quedar con 3 amigos. Sigue siendo un bluff, pero las risas están aseguradas.

Controles
Moverse Sin uso Sin uso Saltar
Deslizar Power Up Cambiar power up
Frenar Acelerar No se usa No se usa

6 Need for Speed Pro Street

¿Qué es?
Lo último en tuning y carreras legales, de la mano de EA. Prueba todos los modos de carrera del juego completo y echa un ojo a las posibilidades de personalización que encierra el juego completo. Y recuerda: esta vez no sólo va de acelerar la cosa. Tenlo muy en cuenta o acabarás en el guardarrail.

Controles
Dirección Marchas HUD Freno de mano
Nitro Cámara Vista trasera
Frenar Acelerar Embrague No se usa

Contenidos

Demos
Juega con estas demos, sin esperar ni descargas...

HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.





TRUCO
Cada golpe especial consume una parte de tu energía, así que usa estos golpes con cuidado





7 Streets of Rage 2

¿Qué es?

Un clasicazo de Xbox Live Arcade, venido directamente desde Mega Drive. Uno de los grandes precursores de los actuales "yo contra el barrio" y que además sigue siendo tan divertido como lo fue en su día. Elige tu prota y patea tantos culos como se crucen en tu camino.

Controles

Moverse · No se usa · Moverse
Salto · Puñetazo · Puñetazo · Especial
No se usa · No se usa

8 Speedball 2

¿Qué es?

El balonmano es un deporte un tanto violento, pero con los años se convertirá en algo tan brutal, como lo que nos muestra este clásico de los 90. Gana marcando más puntos o cargándote a todo el equipo rival,. Todo vale en pos de la victoria. Además la bola metálica duele más que un balón normal.

Controles

Moverse · No se usa · Moverse
Acción · Tiro bajo · No se usa · No se usa
No se usa · No se usa





9 Ecco the Dolphin

¿Qué es?

Y seguimos saltando de clásico y clásico y tiro porque me toca. Si no conocéis las aventuras de Ecco es que no habéis vivido los 90. Se trata de una aventura de exploración que marcó el límite entre lo divertido y lo soporífero, con unos gráficos espectaculares para los tiempos que corrían. La vida de un Delfín puede ser una juerga y las consolas de salón de Sega fueron testigo de ello. Ahora puedes disfrutar con esta magna obra...

Controles

Moverse · Nose usa · Moverse · Acelerar
Sónar · Golpe · No se usa
No se usa · No se usa · LB No se usa
RB No se usa

10 GEON: emotions

¿Qué es?

La psicodelia se mezcla con el estilo pacmaniano más salvaje en este extraño puzzle/competición entre dos cubos para ver quién es el primero en conseguir todos los puntos del mapa. Y si le añadimos el hecho de encontrar potenciadores basados en emociones humanas, tendremos como resultado un juego original de Xbox Live Arcade, único en su especie. Dale caña e intenta no volverte loco con tanto colorín.

Controles

Moverse · No se usa · Moverse
Arma · No se usa · Salto · No se usa
No se usa · No se usa · LB Rotar cámara izquierda · RB Rotar cámara derecha

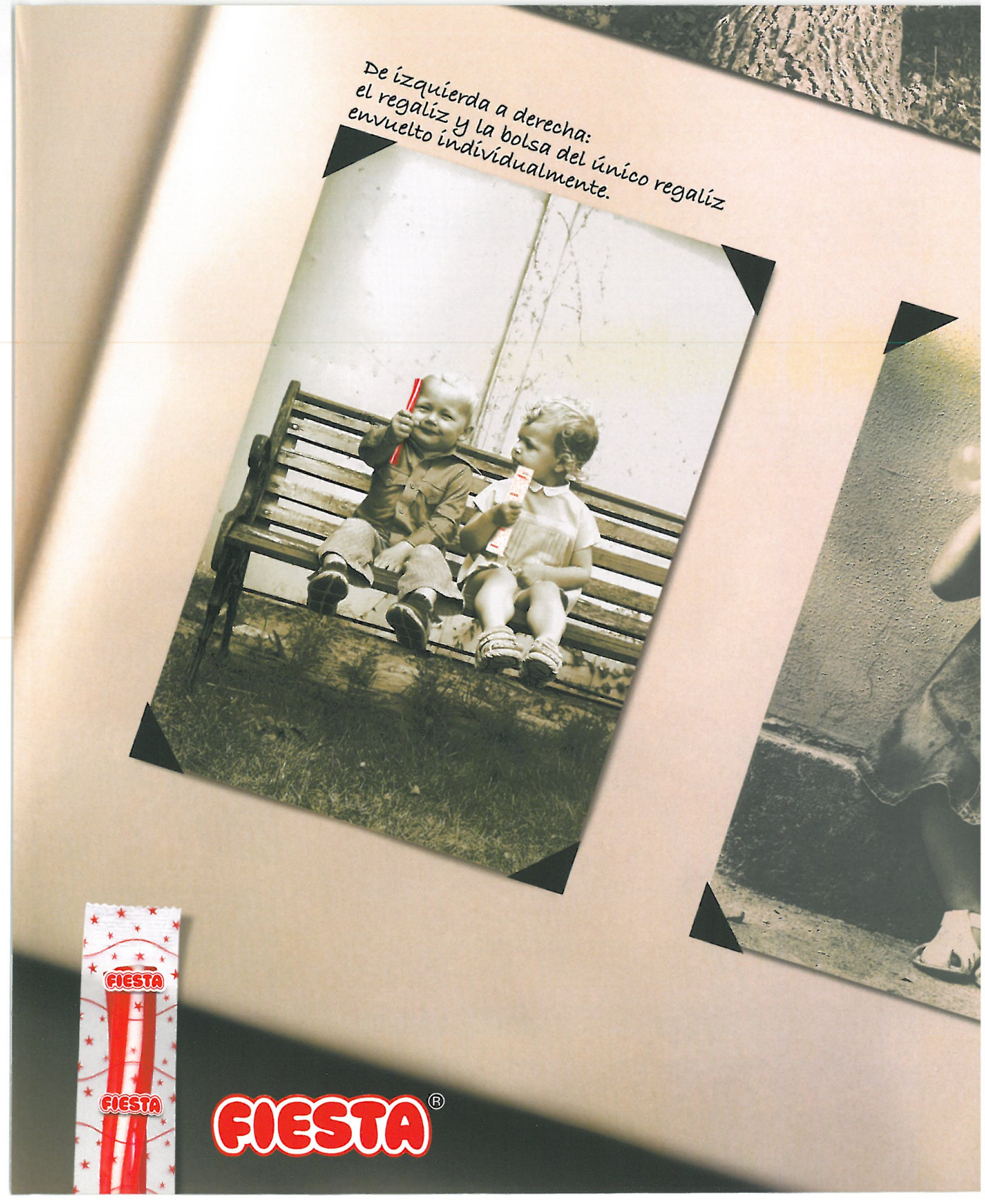
Xcast raja...





De recreativas y cajas de arena

Había un tiempo en que los jóvenes nos reuníamos en torno a ciertas máquinas, para ver quién era el dios, amo y señor del universo. Tiempos en que lo que más molaba era tener una puntuación que ni San Venancio el día del Juicio Final. Aquellos tiempos se acabaron y, después de no tantos años, lo que se estila es echar las tardes en soledad mientras se hace el bruto en entornos abiertos, como pasa en, por ejemplo, GTA, Just Cause, Mercenarios 2... Son tantos que no nos quedan ni dedos en las manos para contarlos. No quiero decir que no sean divertidos. ¿Quién es el descerebrado que no disfruta como un niño pequeño con Bully? La cuestión más bien es: ¿Son más divertidos que aquellas tardes en un apestoso y maloliente salón recreativo? Para mí, la respuesta es clara: NO rotundo. Esto me lo han recordado juegos como The Club, Devil May Cry 4 o incluso Guitar Hero III, tres juegazos como la copa de un pino con la vieja escuela por bandera, de los de "tengo más puntos que tú. Pagas esta ronda de futbolín." Títulos en los que la práctica lleva a la perfección y ésta, a su vez, a la gloria y la satisfacción personal de ser mejor que miles de jugones. Todo lo contrario que los juegos sandbox, en los que la práctica lleva tan sólo a más práctica y a otra sección de escenario abierta. Divertido, sí... Satisfactorio, a ratos. Por eso proclamo a los cuatro vientos las virtudes de los juegos a la antigua usanza: es necesario recuperarlos del baúl de los juegos olvidados. Si pensáis que me ha dado un vahído y se me va la cabeza, no os engañéis: alquilad The Club y, cuando nos superéis en puntuación, nos decís si la cosa pica tanto o más que una partida a GTA.



De izquierda a derecha:
el regalíz y la bolsa del único regalíz
envuelto individualmente.
FIESTA
FIESTA
FIESTA®



En el próximo número...

¿Estás preparado para sentir el aliento de un Locus de nuevo?



LA REVISTA OFICIAL XBOX

En tu DVD

El próximo DVD huele a pólvora
Parece que en enero vamos a celebrar el festival del gatillo fácil. Diez demos para jugar al instante...



Juega Turok



Juega Orange Box



Juega Scene it?



Juega Dark Messiah



Juega Turning Point FoL

¡Más! **Descargas: Temas e imágenes de jugador exclusivos** Trailers y películas en HD **Archivos: Lee las reviews en la tele**


Después de veinte años entrenando, comienza a jugar en serio.
vodafone
El desafío se multiplica con la nueva versión de un clásico. Llega el Tetris Blockout 3D. Descárgatelo en exclusiva en tu móvil Vodafone live! y demuestra que estás listo para entrar en una nueva dimensión.
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
TETRIS BLOCKOUT
EA mobile
Precio de descarga: 4€ (4,48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,50€ (0,58€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Para tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla, consultar www.vodafone.es